

TRADICIONALNA GODIŠNJA NAJAVA: ŠTA NAS ČEKA U 2009.

MART 2009. | BROJ 32

# PLAY!



CT Computers  
Member of  
ComTrade Group



COVER STORY:

**RETURN OF  
THE BEATDOWN**

KLAN RUR  
www.klanrur.co.yu



NAJBOLJI IZBOR  
GEJMERSKIH  
KONFIGURACIJA



PROMOCIJE  
NOVIH IGARA  
PETKOM  
SUBOTOM



NEC AccuSync LCD73  
(17") 6.990<sup>00</sup> din

NEC AccuSync LCD93  
(19") 7.990<sup>00</sup> din

[www.virtualshop.rs](http://www.virtualshop.rs)

Bul. Mihaila Pupina 85  
011 311 20 49  
MOB: 065 VIRTUAL

Kneza Višeslava 63  
TC Bazar Vidikovac  
011 3564 881  
[www.programmer.rs](http://www.programmer.rs)

Makedonska 30/Dečanska 5  
TC Euro centar  
011 337 4048



Servis  
računara  
i konzola

**Elevate Your Platform.**

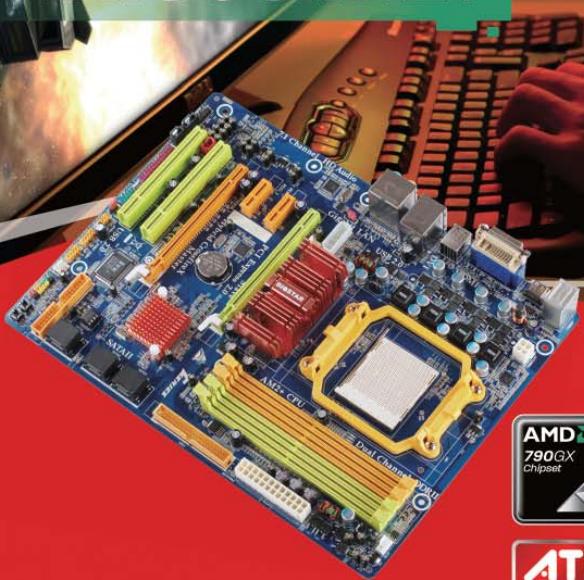
**Step Up Your Game.**

*Faster DirectX10 for Latest 3D Gaming*



- » Supports AMD Phenom64 X3 / AMD Phenom64 X4 processor
- » Supports DDR2 - 1066 Memory
- » AMD 790GX Chipset with ATI Radeon HD 3300 Graphics
- » Support Microsoft DirectX 10.0 Shader Model 4.0
- » Integrate D-Sub ~ DVI and HDMI
- » BIO-TEXT Technology - Innovative Technology

## TA790GX A2+



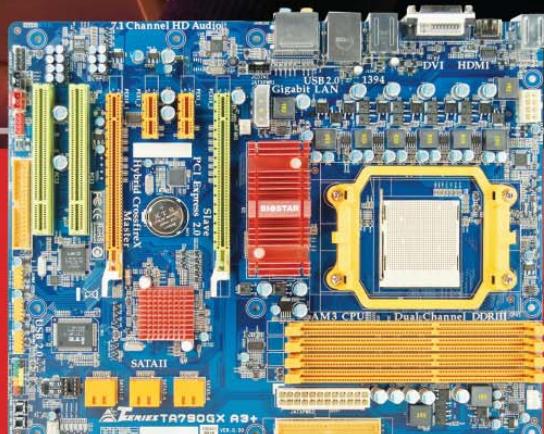
[www.tntdoo.rs](http://www.tntdoo.rs)



**TNT d.o.o.**  
**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**  
Kolubarska 18, Beograd  
Tel./Fax: 011 308 55 77  
info@tntdoo.rs

## TA790GX A3+

- » Supported Socket AM3 processors>
- AMD Phenom II X4 processor / AMD Phenom II X3
- » AMD 140W processor support
- » AMD 790GX Chipset with ATI Radeon HD 3300 Graphics
- » Dual-Channel DDR3-1333/1066/800
- » On Board 128MB DDR2 Side-Port memory
- » ATI Hybrid Graphics Support
- » Superior scaling with ATI CrossFireX technology
- » Integrated HDMI/DVI interface with HDCP
- Support 1080P HD Video Experience

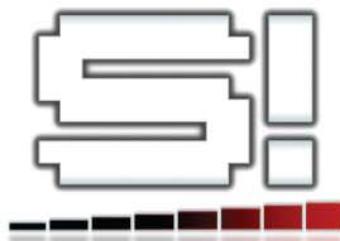


[www.telix.rs](http://www.telix.rs)



**TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer**  
**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**  
Futoški put 4, Novi Sad  
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
info@telix.rs

# PLAY!



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM





# JOIN THE QUEST

**QUEST:** EUnet Special Offer

**GOAL:** Postani korisnik EUnet ADSL FLaṭ paketa uz Gaming Extra Bandwidth i dobićeš pretplaćne kartice za WoW i Age of Conan po specijalnoj ceni od 2360 dinara/2 meseca!

**Reward:** Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.



[www.eunet.rs](http://www.eunet.rs)  
0800 300 400





# uvodnik

## ONE [RED] RING TO RULE THEM ALL!

Nemam pojma da li je već neko upotrebio ovaj naslov za Red Ring of Death na Xbox konzoli, ali ja ga nisam video nigde, ozbiljan sam! Mada, deluje kao da bi se neko toga dosetio.

No, redakcijski Xbox je doživeo kolaps, pojavio mu se Red Ring of Death jednog dana, skroz nenadano. Zainteresujemo se mi za temu, internet kaže – ili pošaljite nazad Microsoftu, koji priznaje RRoD i pristaje na zamene u roku od tri godine od datuma kupovine (standardna garancija je godinu dana), ili zavijte konzolu u peškir ili popravite sami putem uputstva. OK, zavijanje u peškir otpada, kao i slanje nazad Microsoftu, pa smo prionuli na samostalanu opravku. Pogledamo, na netu se prodaju uputstva za 40 dolara. Moš' misliti. Provalimo mi sami kako se otvara konzola, a na netu nađemo informaciju da je RRoD u 99% slučajeva problem zbog toga što se hladnjak sa GPU razlabilo i onda se GPU greje i stvara problem. Otvorimo mi sve, kad stvarno tako i bi – hladnjak se razlabilo.

Ključno pitanje je zašto se razlabilo... zato što nije bio zašrafljen za konzolu tj. njenu ploču već samo zlepjen za GPU! Najsmešnije od svega je što hladnjak poseduje rupe za šrafove, ali ih Microsoft jednostavno nije ugradio. Ne sumnjam ja da je ušteda na ta četiri šrafa kada se pomnoži sa brojem konzola zaista velika, ali im se to, evidentno je, obilo o glavu već sada, sa ovolikim ispravkama feleričnih konzola. Problem smo rešili tako što smo otišli na pijacu, poneli hladnjak sa sobom, našli odgovarajuće šrafove i pričvrstili ga za matičnu ploču konzole. Naravno, ne preporučujemo vama da to radite sami, osim ako niste nešto iskusniji sa elektronikom.

Problem je toliko sulud da potencijalna prevencija takođe zvuči isto tako – pokušajte da svoj Xbox držite položenim jer će tada hladnjak naleći na GPU i neće biti sile gravitacije da ga vuče „na dole“ i forsira da se odlepi.

## TOP 5

### 1. STREET FIGHTER IV

Već više od dve decenije ljubitelji borilačkih igara uživaju u serijalu Street Fighter. Pročitajte kratku istoriju serijala, a zatim proverite da li je Street Fighter IV dostojan naslednik prethodnika čitajući opis, i uživajte u uzbudnju koje ulična tuča donosi igrajući igru.

### 2. BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Najluđa trkačka igra koja godinama dominira na konzolama konačno stiže i na PC. Neverovatan osećaj brzine, potpuna sloboda vožnje i neponovljivi udari adrenalina su ono što tera igrače da igraju Burnout.

### 3. THE SIMS 3

Najprodavanija igra svih vremena je ponovo odložena, što nam pruža priliku da je proglašimo jednom od najiščekivanijih igara ovog leta (pa i cele godine), i da pogledamo šta će sve novo doneti Sims 3 kada se na letu konačno pojave.

### 4. HEAVY RAIN

PlayStation 3 ima sve bolje i bolje ekskluzive, a najveća ovogodišnja će biti Heavy Rain: The Origami Killer. Iz uma tvoraca igara Omicron i Fahrenheit dolazi nam još jedan mix interaktivnog filma i avanture. Ukoliko su ispravljene neke dečije bolesti Fahrenheita, ovo bi mogao biti i veliki hit.

### 5. SKATE 2

Tony Hawk je dugo bio sinonim za vožnju skejta u video igrama. Od kako se pojавio Skate – to više nije slučaj. Šta je ono što izdvaja Skate 2, i što ga ustoličava na tronu skejt simulacija? Proverite u našem opisu.

# BROJ 32 – MART 2009.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

## GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

## UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vučetić, Uroš Miletić

## REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

## SARADNICI:

Vladimir Kosić, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević, Ivan Todorović, Vladislav Herbut, Viktor Popović

## ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

## POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

## PRELOM:

Đorđe Petrović

## KONTAKT:

PLAY! magazine | [www.play-zine.com](http://www.play-zine.com)

Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazin / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) - Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesecno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekranu  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756

62

FEAR 2 Project Origin

Alma je odrasla i ponovo želi da uništi svet. Michael Becket je jedini koji možda može da je zaustavi. Povratak u svet FEAR-a, pučačine sa najboljom atmosferom i specifičnim horor šmekom.



37

Starcraft II: Terrans –  
Wings of Liberty

Načekali smo se Starcrafta II, a i još uvek ga čekamo. No, sada bar znamo da čekamo tri različite igre i znamo da će prva biti kampanja sa Terranima. A dok čekamo možemo da pročitamo i kratak preview u sklopu naše Mega Preview rubrike.



42

Wii Sports Resort

Igra koja je došla uz Wii – Wii Sports je i jedan od najvećih razloga dobre prodaje ove konzole. Nastavak uz koji će doći i dodatak za preciznije korišćenje Wii Remotea je odavno u pripremi. U preview rubrici proverite šta još donosi od sportova.



# AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! kako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



## GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlijе odlike PLAY magazina.



## SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodelujemo srebrnu nagradu.



## BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

## MORE



### 78 | F70 i F50

Dva nova multimedijalna laptopa iz Asusa, oba modela sa ekranima prilagođenim za puštanje high def filmova, dovoljno jakim da se na njima igraju igre i sa mnogo RAM memorije.

### 72 | Planet Wireless

Ekspanzija bežičnog umrežavanja, između ostalog je plod i želje ljudi da imaju što manje kablova u kući, radnoj sobi, na stolu... Na testu u ovom broju imamo tri uređaja iz firme Planet N&C.



### 74 | Bežični set



Jednom kada korisnicima računara dosade najjeftiniji tastatura i miš koji su dobili uz konfiguraciju, ili jednostavno požele da se reše viška kablova, bežični uređaji su zanimljivo rešenje. Testiramo Logitech Cordless Desktop S520.

# SADRŽAJ

- 7 **Uvodnik**
- 8 **Sadržaj**
- 10 **Techware**
- 13 **13<sup>th</sup> page**
- 18 **Flash**
- 24 **Retro Play! Mart 1999.**
- 27 **MEGA Previews**
- 51 **Reviews**
- 52 **Street Fighter 4**
- 62 **F.E.A.R. 2: Project Origin**
- 64 **X-Blades**
- 66 **Burnout Paradise: The Ultimate Box**
- 68 **Skate 2**
- 71 **Skate It**
- 72 **Hardware**

# TOP 10

## OTKRIVENI DETALJI OKO UBUNTUA 9.10

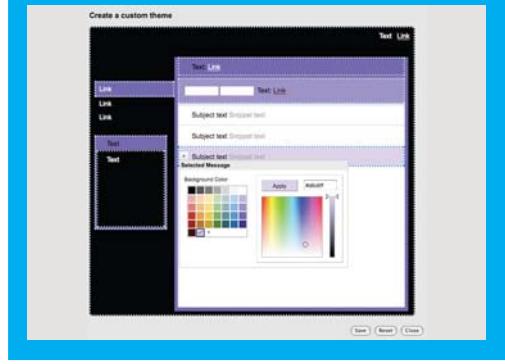
Finalna verzija Ubuntua 9.04, kodnog imena "Jaunty Jackalope", trebalo bi da se pojavi 23. aprila, a Ubuntu tim objavljuje da će se sledeće stabilno izdanje oznake 9.10 zvati "Karmic Koala", i da će serverska varijanta ovog sistema koristiti Amazon EC2 API za "cloud computing". Desktop varijanta sistema trebalo bi da se butuje još brže nego 9.04, doneće novi login ekran i, između ostalog, osveženo grafičko okruženje. Stabilno izdanje se očekuje u oktobru ove godine.

## GLAVEŠINA TSMC-A KAŽE DA ĆE ELEKTRONSKOJ INDUSTRiji TREBATI TRI GODINE ZA OPORAVAK

Morris Chang iz tajvanskog TSMC-a, koji proizvodi elektronske čipove, a čije usluge koristi veliki broj IT kompanija, kaže da je proizvodnja poslednjih meseci drastično opala zbog ekonomске krize i da će biti potrebno još najmanje tri godine da bi prihodi dostigli one iz 2008. godine, koji su inače bili 2.2% slabiji od onih iz 2007.

## GOOGLE UBACIO PRILAGOĐAVANJE BOJA U GMAIL TEME

Google je u podešavanja Gmail grafičkih tema ubacio i mogućnost prilagođavanja boje grafičkih elemenata, i to pozadine prijemnog sandučeta, tastera i tekstualnih linkova. U slučaju da ste operisani od estetike i napravite lošu kombinaciju boja, uvek možete kliknuti na "Reset" taster koji će vratiti predefinisanu kolornu kombinaciju za izabranu temu.





## APPLE MACBOOK PRO UNIBODY STIŽE DO KUPACA

Prve pošiljke sa najnovijim Appleovim MacBook Pro od 17 inča stižu na vrata kupaca tako da smo u prilici da gledamo prve fotografije otpakivanja ovog lepotana. U slučaju da ste zaboravili Apple MacBook Pro unibody poseduje Intelov procesor na 2.93GHz, 8GB RAMa i 256GB SSD kao i displej koji ne reflektuje svetlost i ne blješti. Očekujte tokom narednih dana još izveštaja i prvih utisaka korisnika.

ureduje: Nikola Nešović



## SONIJEV X-SERIES WALKMAN PRVO ZA STANOVNIKE VELIKE BRITANIJE

Stanovnici Velike Britanije će po svemu sudeći biti prvi koji će biti u prilici da isprobaju najnovijev Sonijev OLED tačskrin Walkman ukoliko ga poruče sa Amazon UK web sajta. U prodaji se pojavljuju X1050B sa 16GB memorije i X1060B sa kapacitetom od 32GB. Vreme isporuke je do pet nedelja od porudžbine a cene su prilično visoke - 308 i 407 dolara.



## NINTENDO DSi U TRI NOVE BOJE

Nintento je predstavio nove boje za svoje sveže DSi konzole, ružičastu, žutu i plavu i kako piše u izveštaju u prodaji će se pojaviti 20. marta u Japanu. Ostatak sveta će imati priliku da kupi najnoviji DSi tek od aprila meseca i to samo u originalnoj crnoj boji. Ukoliko vas zanima cena DSi u novim bojama je 18,900 jena.



 042internet.com

<http://www.042internet.com>

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OCIMA

Najbolji ping  
na gaming serverima!  
Jednostavno povezivanje  
Jedinstvena tarifa  
Uvek slobodne linije  
Plaćanje putem tel. računa

BESPLATAN PRISTUP  
na više od  
50  
sajtova iz naše mreže!

username: play  
password: play

**042/420-421**

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)

# Koje smo mi ludilo



Gde pod mi, mislim na Srbiju. A opet, da ne shvatite pogrešno, ja ne potpadam pod onu grupu koja kuka kako je kod nas jedino loše + ne mislim da pojedinac ili grupa ljudi opisuje celu naciju. No, ono što me nagnalo na ovakav naslov je to što delimično zvuči i kao „Kolektivno ludilo“ a i ludilo kao reč dosta opisuje dešavanje na mostu Gazela krajem februara.

OK, mentalni bolesnik iz Laze Lazarević izašao je na Gazelu, sa pištoljem. Ne dovodim u pitanje kako je on mogao biti otpušten iz Laze ako je još uvek bolestan, kao i to odakle mu pištolj. Jednostavno, čovek je htio da skoči sa mosta, javio se pre toga svojoj kevi i ko zna kakva ga je muka na to naterala.

On je, samim tim, već ovako nervozne beograđane koji se kreću Gazelom jako usporeno jer je kapacitet mosta jednostavno nedovoljan za narasli broj automobila u Beogradu, naterao da još uspore, odnosno stanu. To je proizvelo zanimljive reakcije. Pre svega, oni koju su bili blizu odlučili su da priđu i posmatraju šta se dešava, iako je čovek imao pištolj. OK, ajde to, manje-više.

Drugi su pak počeli sa zanimljivim komentarima – „Dajte meni taj pištolj da mu ...“, ili „Sad ču ja da dođem da te gurnjem majku ti twoju“ i tome sličnim. Potpuno odsustvo saosećanja i morala u tim trenucima očekivano je, tj. očekivano je da se manifestuje na ovaj način, ali ono što me je oduševilo je već dosta puta pomenuta majka koja je postavila decu tako da ih fotka, a da se u pozadini vidi pomenuti nesrećni mentalni bolesnik.

Svaka čast inače ljudima iz policije, posebno iz te „pregovaračke ekipe“, koji su pregovarali sa mentalnim bolesnikom sa pištoljem i uspeli da ga uvede da siđe sa mosta odnosno da ne skoči.

## XBOX 360 ELITE SA RESIDENT EVIL 5 IGROM

Microsoft je krajem februara i zvanično pustio u prodaju najnoviji Xbox 360 Elite sa Resident Evil 5 igrom. U pitanju je ružičasti model sa hard diskom od 120GB i paketom igara u kojima se nalaze Resident Evil 5 i Super Street Fighter II Turbo HD Remix. U pitanju je ograničena serija tako da se morate potruditi da nabavite ovaj set, a u Evropi će se najverovatnije prodavati za €299 evra.



## INSTALIRAJ WINDOWS 3.1 NA N95

Ukoliko ste potrošili sve ideje kako da upotrebite svoju Nokiju N95 evo skroz otkačenog predloga - instalirajte Windows 3.1. Dokoni hakeri su uspešno portovali Windows 3.1 na N95 koja po svemu sudeći bez problema tera ovaj prastari operativni sistem. Sada ostaje samo da uradite to isto i smislite za šta ćete zapravo koristiti telefon sa Windows 3.1 operativnim sistemom.



## WINDOWS 7 APGREJD ZA 50 DOLARA

Na internetu se pojavila glasina da će Windows 7, kada izađe, moći da se kupi za tek 50 dolara u apgrejd varijanti sa Viste. Ovo se ne čini toliko realnim pošto dosadašnje apgrejd edicije Windowsa nisu bile toliko jeftine, a Microsoft se još nije oglasio povodom ovoga. Gledano zdravom logikom, a obzirom na (ne)uspeh Viste, nije nemoguće

## GOOGLE MOBILE APPS NA WINDOWS MOBILE TELEFONIMA

Google je izbacio verziju svog Google Mobile Apps-a namenjenu Windows Mobile telefonima. Ova besplatna i za WM telefone nativna aplikacija instalira plug-in na home ekranu kojim se može pristupiti Googleovom servisu. Glavna razlika u odnosu na izdanje za iPhone i Blackberry je što verzija za WM nije fullscreen aplikacija već obezbeđuje polje za pretragu nalik na ono u web browserima, a programi se mogu bindovati i na hotkeyeve. Više na sajtu.

## DELL PREDSTAVLJA STUDIO XPS 435

Na Dellovom web sajtu se pojavila nova XPS konfiguracija nazvana Studio XPS 435. Ispod haube se nalazi 3.2GHz Intelov C0re i7 procesor na X58 čipsetu koji podržava do 24GB DDR3 RAMa i maksimalno 4.5TB prostora za hard diskove. Za grafiku je zadužena ATI Radeon HD4870 kartica, a dobijate i Blu-ray disk drajv, 15-in-1 čitač kartica i osam USB 2.0 portova. Konfiguraciju je moguće podseiti prema vašim željama ali na žalost još uvek nisu objavljene cene.



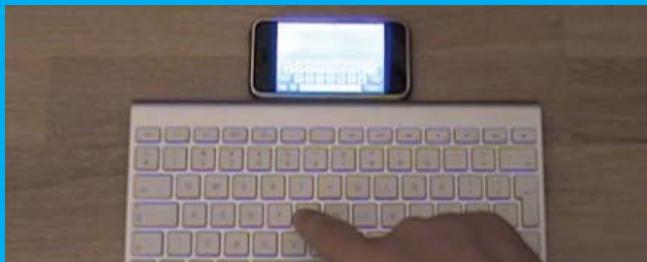
## SONY NAJAVLJUJE RUŽIČASTI PSP PAKET

Kako se Go!Messenger korisnici ne bi previše rastužili zbog ukidanja servisa, Sony je predstavio nove boje za svoj popularni PSP. U pitanju je ružičasti Lilac PSP koji poseduje i Hannah Montana Entertainment Pack kao i Miley PSP igru, UMD sa HM epizodama i stik od 2GB. Cena sasvim prihvatljiva i iznosi \$199 dolara. Kasnije će se pojaviti i Assassin Creed Entertainment Pack zajedno sa novom Altair igrom.



## IPHONE 3G SA BLUETOOTH TASTATUROM

Ukoliko ste već nabavili hakovan iPhone evo jednog moda koji će vam možda biti od koristi. U pitanju je kombinovanje Apple Bluetooth tastature i iPhone 3G telefona. Jasno veza je ostvarena preko Bluetootha a svakako će korsiti korisnicima koji vole da šalju mnogo SMS poruka ili pišu emailove sa svog telefona.



## KISAI SENSAI OTKAČENI ČASOVNIK

Misc No Comments

»Ukoliko vam se dopao Heko časovnik, evo prilike da vidite još jedan jednako neobičan proizvod Kisai Sensai. Časovnik je izrađen od aluminijuma i vreme pokazuje kombinacijama pozitivnih i negativnih linija koje obrazuju LED diode. Naravno uz njega dobijate uputstvo za korišćenje a kada naučite kako funkcionišete zagarantovana vam je titula najvećeg štrebera u školi.



## KINGMAX LONG DIMM DDR3

Kingmax, renomirani proizvođač memorijskih modula na našem tržištu prisutan kroz distributivni program novosadskog Telix-a ([www.telix.rs](http://www.telix.rs)), raspolaze sa novim DDR3 modulima. Moguće je pazariti osnovni model, brzine 1600MHz, ali i overklokerske varijante, nazvane Long DIMM. One stižu u varijanama sa ili bez hladnjaka. Potonje, kao što na slikama možete videti, zaista su na visokom nivou, što se estetike tiče, a za detaljniji review, pogledajte [www.pro-clockers.com/reviews/?id=117&page=1](http://www.pro-clockers.com/reviews/?id=117&page=1)



RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

# FLASH

## EVE Online Alliance Tournament VI

Na EVE Online Developer blogu pojavili su se novi detalji oko nadolazeće ekspanzije "Apocrypha" za ovu igru, koja izlazi 10. marta. Otkriveni su Wormholes i nova istraživanja, nova NPC rasa, dorađeni AI itd. Nakon izlaska ekspanzije, igra će biti prodavana i na disku koga će izdati Atari.

Dalje, na [www.eveonline/evetv](http://www.eveonline/evetv) mogli su da se pogledaju 32 najbolje borbe aliansi za titulu PVP šampiona. Pored mečeva, developeri su govorili o nadolazećoj ekspanziji. Akcija se nastavila tokom vikenda sa živim prenosima. Svi raniji mečevi dostupni su na YouTube kanalu ([www.youtube.com/CCPGames](http://www.youtube.com/CCPGames)).



## DLC za Left 4 Dead biće besplatan

Da bi rešio nedoumice, Valve je potvrdio da će nadolazeći dodatni downloadabilni sadržaj za njihovu pučačinu Left 4 Dead biti besplatan za obe platforme (PC i Xbox 360). Ovaj DLC izlazi na proleće i zvaće se "Left 4 Dead: Survival Pack", a donosi novi multiplejer mod "Survival" i dve nove kampanje za Versus mod ("Death Toll" i "Dead Air"). U slično vreme će se pojaviti i "Critic's Choice Edition" koji će sadržati ovaj DLC u sebi.



## Half-Life 2: Escape From City 17

Šta mislite na šta bi ličilo kada bi ljudi bez puno para, vremena, profesionalne ekipe i scenarija snimili seriju kratkih filmova baziranih na radnji Half-Lifea 2 sa budžetom od svega 500 dolara? Upravo ovako: [www.youtube.com/watch?v=q1UPMEmCqZo](http://www.youtube.com/watch?v=q1UPMEmCqZo).



## Novi Wolfenstein stiže na leto

GameSpotjavlja da je iz Activision Blizzardovih finansijskih izveštaja saznao da će sledeći deo Wolfensteina izći na leto ove godine. Sa druge strane, novi James Bond odložen je za 2010. godinu kako se ne bi "takmičio" sa Modern Warfareom 2, što nema previše smisla pošto se inače radi o trkačkoj igri. U ostalom vestima, i Singularity, akciona igra iz trećeg lica koju radi Raven Software, izlazi na ovo leto.



## Riddick stiže u Aprilu

Atari najavljuje da će nastavak, odnosno rimejk Chronicles of Riddicka, ovaj put nazvan Assault on Dark Athena, izaći 7. aprila. Takođe, na Gametrailersu su se pojavili i novi video klipovi iz igre, i možete ih videti na [www.gametrailers.com/game/4874.html](http://www.gametrailers.com/game/4874.html).



## SiN u Source endžinu

Ritual Entertainment koji više ne postoji pre nego što je počeo sa razvojem SiN Episodes serijala pre nekoliko godina (od kojih je izšala samo prva epizoda) nameravao je da uradi rimejk originalnog SiN-a iz 1998. godine u novom Source endžinu, nalik na Half-Life: Source. Nisu uspeli to da izvedu do kraja ali je sada jedan bivši zaposleni okačio nestabilni radnu verziju ove modifikacije, koja može poslužiti kao "odskočna daska" moderima. Download koji zahteva SiN: Episode 1 i teži 65 MB može se obaviti na [www.romsteady.net/blog/2009/02/sin-1-in-sin-episodes.html](http://www.romsteady.net/blog/2009/02/sin-1-in-sin-episodes.html).



## Sega najavila novu Aliens vs Predator igru

Sega je potvrdila izlazak nove Aliens vs Predator igre koju razvija Rebellion, isti tim odgovoran za prvi AvP iz 1999. godine. Igra izlazi tokom 2010. i nisu navedene platforme, a u istoj objavi za štampu, Sega kaže da će Gearboxov Aliens: Colonial Marines (PC, PS3, 360) i Obsidianov Aliens RPG neće izaći pre 2010. godine. Colonial Marines je prvobitno najavljen za ovaj kvartal.

## Battlefield 1943 intervju

Gustav Halling objavio je spisak svojih odgovora na pitanja igračke zajednice povodom najavljenje pucačine Battlefield 1943. Kao odgovor zašto u BF1943 na mapama može da igra tek 24 igrača, naspram 64 u BF1942, Gustav kaže da su tu dva razloga: bolja usklađenost igrača u manjim timovima, i ograničen bandwidth na konzolama, pošto će igra biti multiplatformska. Gustav kaže i da bi moglo da se implementira više igrača bez opterećenja bandwidtha kada bi se uklonila napredna fizika za vozila i okolinu podložnu uništenju, ali to nisu hteli da učine. Ceo "intervju" pogledajte na [www.gustavhalling.com/?p=49](http://www.gustavhalling.com/?p=49).

Inače, igra će se pojavit za PC i obe konzole i biće distribuirana putem downloada, a scenario je Pacifik i obračun Amerike i Japana. Pored nje, izaći će i Battlefield: Bad Company 2, koji će se pored konzola ovaj put pojaviti i za PC.



## Hardcore mod za Far Cry 2

Na Ubisoftovom forumu pojavilo se obaveštenje da će nadolazeći patch za Far Cry 2 doneti novi "Hardcore" mod za sve multiplejer režime igre. Ovaj mod doneće pojačani damage model i rebalans svih oružja, ali se ne zna kada će patch tačno izaći.

## Alatka za DRM deautorizaciju Crysis Warheada

Kao što su obećali, iz Cryteka su izbacili alatku za "vraćanje" broja instalacija Crysis Warheada. Download nešto veći od 1 MB služi za resetovanje aktivacije nakon deinstalacije igre, a korisnicima Viste savetuje se da ugase UAC (Control Panel > Users > User Account Control). Link: [common.ea-europe.com/warhead/warhead\\_cs.html](http://common.ea-europe.com/warhead/warhead_cs.html).



## Predator: Heat of the Jungle mod za Crysis

Igra koja se većinom dešava u džungli pravo je tlo za razvoj modifikacije koja se, nećete verovati, takođe dešava u džungli! ModDb sada nudi paket Predator: Heat of the Jungle u verziji alfa 0.2 za Crytekov popularni Crysis, a paket težak 51 MB možete potražiti na [www.moddb.com](http://www.moddb.com).

## 2K Boston radi na neimenovanoj multiplejer pučačini

2K Boston, odgovoran za uspešni BioShock, počeo je sa zapošljavanjem novih dizajnera za rad na visokobudžetnoj multiplejer pučačini koja se radi za sve tri aktuelne platforme. Ništa se ne zna osim da je projekt baziran na Unreal 3 endžinu.

## Drakensang: The River Of Time

Izdavač dtp entertainment objavljuje da radi na igri Drakensang: The River of Time, prequelu rol-plej igre Drakensang čiju englesku verziju još uvek čekamo. Nova igra stiže početkom sledeće godine, dok je aktuelni The Dark Eye: Drakensang osvojio nagradu za najbolji nemački RPG 2008 na nekoj nemačkoj dodeli nagrada.



## Detalji o drugom DLC-u za Mass Effect

BioWare je u klipu koji je stigao uz Mass Effect Platinum Hits izdanje otkrio temu novog downloadabilnog dodatka za ovu igru. Novi DLC će biti nešto vedriji od prethodnog "Bring Down The Sky" i sadržće nekakvu arenu za borbe između igrača. Ne zna se kada će tačno izaći, a klip možete videti na [www.youtube.com/watch?v=G2L59SLGY1E](http://www.youtube.com/watch?v=G2L59SLGY1E).



## Mass Effect 2 zvanično najavljen

Electronic Arts otkrio je da će Mass Effect 2, kao i nastavak Battlefield: Bad Company, izaći u prvom tromesečju sledeće godine. Za Mass Effect za sada su potvrđeni PC i Xbox 360, dok će nastavak Bad Companyja izaći za Xbox 360 i PlayStation 3.

## Odložen Dragon Age: Origins

Electronic Arts objavljuje da će nadolazeći rol-plej Dragon Age: Origins, koga razvija BioWare, biti odložen za kraj ove godine. Igra je prvobitno trebalo da izađe tokom ovog kvartala, ali se EA pravda da je odlaganje izvedeno zbog marketinga (?).



## 50 preporučenih modova za Fallout 3

Sajt Hellforge sastavio je listu od 50 najzanimljivijih modova za akcionu rol-plej igru Fallout 3, koji čine igranje daleko boljim iskustvom. Kompletanu listu zajedno sa kratkim opisom i linkovima za download možete naći na [hellforge.gameriot.com/blogs/Caveat-Emptor/50-Mods-You-Should-Be-Playing-For-Fallout-3](http://hellforge.gameriot.com/blogs/Caveat-Emptor/50-Mods-You-Should-Be-Playing-For-Fallout-3).



## Stardock planira novu rol-plej igru za PC

Developer i izdavač Stardock, odgovoran za naslove Galactic Civilizations, Sins of a Solar Empire i nadolazeći Demigod (u saradnji sa Gas Powered Games), planira da potroši 900 hiljada dolara na proširenje svog studija zarad produkcije nove rol-plej igre za PC. Proširenje će obuhvatiti i 53 nova zaposlena, a podsetimo, kompanija radi i na fantazijskoj strateškoj igri Elemental: War of Magic, koja izlazi za PC u februaru sledeće godine.

## Hellgate London ostaje besplatan za igranje

Gamasutra prenosi da će korejski HanbitSoft pokrenuti globalne servere za igru Hellgate London kako bi je održali u životu i besplatnom za igranje. Zvanični blog ne objavljuje na koji će se teritorijama tačno ovo odigrati, a tehnički, HGL je i do sada bio besplatan, uz mogućnost plaćanja premium naloga sa dodatnim sadržajem i oblastima. Podsetimo, izdavač Namco Bandai prethodno je rekao da će 31. januara definitivno ugasiti servere za sve oblasti, a HanbitSoft do sada je bio distributer za sve oblasti osim Evrope i severne Amerike.



## Guild Wars 2 odložen

Voodoo Extreme prenosi da je NCsoftov onlajn RPG odložen i da neće izaći ove godine, već u najboljem slučaju sledeće, a u najgorem 2011. Izvor informacija je NCsoftova prezentacija gde je Guild Wars 2 ubaćen u 2010-2011 period uz "to be announced" oznaku.



## The Force Unleashed prodat u 5.7 miliona primeraka

LucasArtsov Star Wars: The Force Unleashed prodat je u 5.7 miliona primeraka od izlaska u septembru prošle godine, što ga učinilo najbrže prodavanom Star Wars igrom do sada. The Force Unleashed izašao je za PlayStation 3, Xbox 360, PS2, Wii, PSP, Nintendo DS, iPod Touch, iPhone i N-Gage.



## Novi booster pack za Anarchy Online

Funcom najavljuje novi booster pack za njihovu MMORPG igru Anarchy Online, nazvan "Legacy of the Xan". Dodatak je prilagođen veteranima ove igre i donosi nove oblasti i stotine novih misija vezanih za misterioznu civilizaciju Xan i njihovu planetu Rubika. Paket izlazi 19. februara i u preorderu košta 20 dolara, uključujući i in-game item nazvan "Phasefront Hoverchair" koji omogućava vožnju po planeti Rubika. Takođe je moguća kupovina kompletног Anarchy Onlinea sa svim ekspanzijama, novim dodatkom i Phasefront Hoverchairoom po nešto nižoj ceni. Detaljno na [www.anarchy-online.com/xan](http://www.anarchy-online.com/xan).



## Nema zime za MMO igre

U članku koji objavljuje Rojters, analitičar Michale Pachter iz agencije Wedbush Morgan kaže da aktuelna ekonomski kriza neće ostaviti traga na tržište MMO igara, jer su ljudi koji ih igraju zavisnici i neće ih se odricati, kao što se ne odriču elementarnih životnih potreba. Michale kaže i da tome u prilog idu otkazi, pošto će tada ljudi imati više vremena za igranje (a od čega će plaćati pretplatu i internet, ne znamo).

## GTA IV: Lost and Damned video review

Izašao je ranije najavljeni dodatni DLC sadržaj za GTA IV, i to samo za Xbox 360, a već se pojavila i prva recenzija - bacite pogled ovde. Podsetimo, Niko se po drugi put sreće sa Johnnyjem iz istoimene bande iz originalne igre, a zvanični sajt prikazuje spisak novog oružja i vozila u dodatku.



## Runes of Magic zvanično kreće u martu

Frogster America objavljuje da će njihov besplatni MMORPG, Runes of Magic, u čijem otvorenom beta testu učestvuje i solidan broj igrača sa ovih prostora, zvanično krenuti sa radom 19. marta. Autori kažu da je u testu do sada učestvovalo preko 450 hiljada igrača, a posle izlaska igre, ona će biti dopunjavana novim oblastima, kvestovima i sadržajem kako bi ostala interesantna.



## Electronic Arts objavljuje novi datum za Simse 3

Electronic Arts potvrđuje da The Sims 3 izlazi 2. juna za PC. Pored toga, igra izlazi i u verzijama za Mac, iPhone, iPod Touch i mobilni telefon. Podsetimo, noviteti u odnosu na prethodne delove su mogućnost da igrači bez ograničenja "švrljaju" po celom gradu u realnom vremenu i da interaguju sa drugim stanovnicima. Biće omogućeno snimanje akcije iz igre i kačenje na internet.

## Najavljen Transformers: Revenge of the Fallen

Activision najavljuje igru Transformers: Revenge of the Fallen kao pratrnu nastavku filma koji izlazi ove godine. Igru za Xbox 360 i PlayStation 3 radi Luxoflux, portom za Windows bavi se Beenox, dok će verzije za Wii i PlayStation 2 raditi Krome Studios. Najava ne kaže kada igra tačno izlazi, ali će se verovatno pojavit u 26. juna kada izlazi film.



## Prvi detalji o God of War 3

Game Informer u svom previewu otkriva prve detalje o nadolazećem God of Waru 3 koga željno iščekuju svi ljubitelji hack & slash akcioneh igara. Iako su se pojavljivale glasine da će "trojka" imati i multiplejer komponentu, časopis potvrđuje da će u igri biti samo režim za jednog igrača.

- \* Franšiza će se nastaviti i iza God of Wara 3, ali će trilogija ostati zaokružena celina
- \* Kratos je modelovan u 20 hiljada poligona, naspram pet hiljada u "dvojci"
- \* Igrači će započeti sa većinom skillova otključanih iz prethodnih igara
- \* Nova oružja biće urađena kao suprotnost standardnom Blades of Chaos. Primer su Cestus rukavice
- \* Na ekranu će se pojavljivati i do 50 neprijatelja, naspram 12-15 u God of Waru 2
- \* Neprijatelji će napadati koordinisano i u formacijama
- \* Titani iz prethodnih delova sada su dinamički karakteri, a ne samo "pozadina" kao ranije
- \* Kratos sada vuče moći iz natprirodnih izvora
- \* Kratos može da kontroliše neka od čudovišta, kao što su kiklopi
- \* Moguć je izlazak dodatnog downloadabilnog sadržaja



## Najavljen Red Dead Redemption

Rockstar Games najavljuje novi open-world naslov, koji se ovog puta dešava na divljem zapadu. Red Dead Redemption je nastavak igre Red Dead Revolver iz 2004, radi ih Rockstar San Diego (dakle, ne Rockstar North odgovoran za GTA IV) a igra će koristiti GTA IV endžin. Redemption stiže na jesen ove godine a platforme nisu objavljenje, mada se zna da je prethodni deo izašao samo za konzole.



## Dead Rising 2 najavljen za PC i konzole

Capcom je objavio da Blue Castle razvija Dead Rising 2 za PC, PlayStation 3 i Xbox 360. Prvi deo bila je zombi pucačina koja se dešavala u tržnom centru i izašla je samo za Xbox 360, dok će drugi deo biti znatno veća igra smeštena u Fortune City, virtuelnu varijantu Las Vegasa.

## Najavljen Resident Evil 5 za PC

Iz CD Projekta, koje znamo po The Witcheru, najavljajuju PC verziju horor igre Resident Evil 5, istina samo preko YouTube klipa. Komentar stiže u četvrtom minutu i dvadesetoj sekundi, a prevedeno, kaže se da PC verzija definitivno izlazi, ali se ne zna tačan datum i to će se orijentaciono desiti u drugoj polovini ove godine. Pogledajte ovde: [www.youtube.com/watch?v=4Xd2T2MxMM4](http://www.youtube.com/watch?v=4Xd2T2MxMM4).



# Retro Play!

## Mart 1999.

**M**art je mesec u kom konačno počinje proleće, a igrački vesnici proleća 1999 nisu bili baš na nivou. Ipak, i pored slabašnog roda visibaba i samo jedne laste, uspeli smo da izaberemo veličanstvenih 7 od kojih će vas neke obradovati i i danas, a neke su bile uvreda igračima i pre 10 godina... Čisto da se vidi da nije bilo baš sve tako svetlo.

### Lands of Lore III



Nekada moćni Westwood je ovom igrom po prvi put zaista počeo da štuca. Isuviše jednostavan gejimplej, grafika koje bi se postideo i ZX Spectrum, AI koji kao da je pisao neko ko to baš ne zna da uradi i absolutna dosada koja izvire iz svake pore ove igre su razočarali sve fanove serijala koji je nekada bio sinonim za kvalitetan RPG. Dakle, ako želite dobru igru, vratite se još koju godinu unazad i odigrajte prvi Lands of Lore. Trojka je samo dokaz da štancovanje besmislenih nastavaka nije moderna izmišljotina, već nešto što je pratilo svet igara kroz decenije.

### GTA: London 1969

I u davna vremena dok je RockStar još uvek bio DMA, a dve dimenzije su funkcionalne bolje nego tri, Grand Theft Auto je jednako oduševljavao publiku.

Ekspanzija za ovu legendarnu igru je vratila igrača u London 1969, i glavnim hitom učinila sedanje za volan dabl dekera i besomučno gaženje uštoogljenе britanske gospode. Nadljudska zabava koju je ovo pružalo je osetna i danas, a na kraju krajeva, ako vam je GTA IV suviše zahtevan...



### Civilization: Call to Power



Legendarni Civilization serijal su obeležili original i njegovi direktni nastavci Civ II, III i IV. Ono što je zanimljivo je da su u pitanju u stvari, pre rimejkovi nego pravi nastavci. Naravno, ne može se reći da nije bilo pokušaja i da se tako nešto napravi... Na ovim stranicama smo već spominjali Alpha Centaury, a sada je došao red i na Call to Power. CtP nije loša igra, naprotiv, ali je u njenom razvoju napravljena velika greška, iako iz najbolje namere. Očigledna je želja da CtP bude što unikatniji i drugačiji od ostalih Civ igara, te da je razvojni tim pokušao da zameni mnogo više stvari nego što je mogao. Rezultat je igra koja ima novitete neujednačenog kvaliteta i koja nikada nije ispala dobra kao što su mnogi želeli.

# RollerCoaster Tycoon

Tycoon serijal ima kultni status. Jedna od igara koje su se uvek isticale je simulacija RollerCoastera, odnosno grandiozne vožnje koja je centar svakog luna parka koji drži do sebe. Pored odličnog ekonomskog modela, najbolja stvar kod igre je što koristi odličan fizički model, te ako napravite vožnju koja je nemoguća, može da se dogodi da vozić izleti iz šina, što opet znači da niko neće biti lud da se vozi kod vas. Iako možda ne tako zabavan kao Theme Park, RollerCoaster Tycoon je dublja igra, a i danas je jako zabavan, kao i njegovi nastavci.



# Imperialism II: The Age of Exploration



Koncidencije su uvek zanimljive... Nakon Civilization i RC Tycoona predstavljamo Imperialism II, koji uzima najbolje iz Civa i drugih Tycoon igara i spaja u jedno. Prvi Imperialism je imao svoju bazu fanova koji su ga igrali u beskraj, ali nije bio igra koja bi oduševila širu publiku. Imperialism II je bio korak unapred u svakom pogledu, koji je pritom ostao veran originalu. I danas ga vredi isprobati kao jednu alternativnu strategiju koja ima unikatno izvođenje.

# Wario Land II

Mariov zli protivnik Wario je, nakon prvog pojavljivanja u svetu igara, vremenom postajao sve popularniji i popularniji, a pritom je bio glavni junak nekoliko odličnih serijala. Jedna od igara koje su ga proslavile je upravo Wario Land II za GameBoy Color. U pitanju je briljantna platformska igra koja na prvi pogled izgleda lagano, ali krije mnoštvo nivoa, zadatka i bonusa koji će vas terati da joj se vraćate i kada je jednom (ili više puta) predete. Takođe, za ono vreme je Wario Land II bio ostvarenje sjajne grafike, pa je izgledao bolje nego najlepše igre za NES. Dakle, ukoliko volite platformske igre, ni dan danas ne možete da pogrešite igrajući WL2.



# EverQuest



Za kraj ovomesecne rubrike ostavili smo igru koja je prva proslavila MMO. EverQuest se od konkurenčije izdvojio boljom grafikom, mudrije osmišljenom mehanikom igre, odličnom pričom i svetom u kom se nalazite, te fokusom na saradnju među igračima. Popularnost EQa je tolika, da i danas izlaze ekspanzije, i danas se igra. Takođe, moguće je igrati i nastavak i nekoliko klasičnih spin-off igara smeštenih u EverQuest svet. Ne bismo išli toliko daleko da preporučimo EverQuest svim MMO igračima, ali svi treba da budu svesni da je u pitanju jedan od najvažnijih MMORPG naslova koji su izašli.



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

[www.tech-industry.com](http://www.tech-industry.com)

# IGRE KOJE ĆE OBELEŽITI OVU GODINU

# PREVIEW 2009



Aion the Tower of Eternity



Batman: Arkham Asylum



Beyond Good & Evil 2



Riddick: Dark Athena



Dragon Age: Origins



Fight Night Round 4



King of Fighters XII



Battlefield Heroes



Wii Sports Resort



Brutal Legend



Just Cause 2



Wolfenstein



The Sims 3



Bioshock 2



Heavy Rain



Starcraft II



Dark Void



NFS 2009



Tekken 6



Mafia 2



## JOŠ UVEK IH ČEKAMO

Dragi čitaoci, dobro došli u našu tradicionalnu rubriku kojom bacamo pogled u bližu budućnost i gledamo šta će to lepo igrati do kraja tekuće godine. Naša kristalna kugla je prilično precizna, ali nas ponekad razvojni timovi i izdavači prevare, pa neke igre najavljene za 2008. godinu još nismo imali priliku da vidimo, a nadamo se da će ove godine biti srećnije ruke. Za duže tekstove overite 21. broj Playl-a, a mi će moći se ukratko podsetiti potencijalnih hitova koje čekamo već duže vreme.

Gran Turismo 5 smo već imali priliku da igramo u "Light" varijanti, zahvaljujući GT5 Prologu, utisci su sjajni, ali datum izlaska igre nam nije ništa poznatiji nego što je bio. Zapravo, čak nije ni sigurno da će moći nagaziti gas u 2009. godini, to se samo iskreno nadamo.

Jednako je nesiguran, ako ne i nesigurniji, i Disciples III. Jedini pravi konkurent igri Heroes of Might and Magic se par meseci najavljuje stidljivo, pa par meseci malo jače, pa se onda potpuno gurne u zapećak. Uz malo sreće, videćemo ga ove godine i uživati u njemu, i to već na leto.

Jedna od igara kojima smo se nadali je čak i ugašena - Tiberium. Očito je da Command & Conquer univerzum i dalje pripada samo strategijama, a da će moći na novu pučačinu čekati još neko vreme.

Mnogo je bolja situacija sa igrama kao što su Empire: Total War (čiji demo može da se odigra već sada) i Resident Evil 5, a koje su na pragu. A vrlo je izvesno da će uskoro izaći i Alan Wake i Final Fantasy XIII. No, da ne dužimo priču... Nadamo se da će ovoga puta više igara koje čekamo izaći u ovoj godini, a vi pogledajte kojih dvadeset potencijalnih hitova nam je najviše na umu.





**NCsoft / NCsoft**

**Izlazi: Jesen 2009.**

**Platforma: PC**

**Web: <http://eu.aiononline.com/en/>**

# AION TOWER OF ETERNITY

**Vesele pečurke!**

Kada vam novu MMO igru prezentuje veseli „kinez“ koji pritom potencira kako oko vas skakuću vesele pečurke, onda ta MMO igra zauvek dobije pečat „veselih pečuraka“, čak iako one nemaju baš puno veze sa samim naslovom. No, ostavimo iskustva sa Games Convention 2007 iza nas i bazirajmo se na najnovijim informacijama.

**A**ion – Tower of Eternity je masovna multiplayer online igra koju već tri godine za redom razvija korejska firma NCSoft. Zanimljivo je da se naslov već pojavio na teritoriji Južne Koreje i to u novembru prošle godine, a da će izdanje za Evropu, Ameriku i druge kontinente stići negde tokom predposlednjeg kvartala tekuće godine.

Kao što vam je verovatno poznato, Aion je baziran na svetu Atreiji kojim je upravlja Bog po kojem je igra dobila ime. Međutim, Balauri, anđeoliki likovi koje je Bog stvorio okreću se protiv njega. Da skratimo i ovako pomalo konfuznu priču, posebno ako treba da je „sabijete“ u jednu kratku najavu, Aion je podeljen na dve celine koje jedna drugoj čine, „nebo“, imate i dve igrabilne rase, Elyos i Asmodians. Obe rase vode isto poreklo, a

dizajneri napominju da niti jedna od rasa nije dobra, niti je druga loša, i da su njihovi motivi znatno kompleksniji. Na ovaj način je objašnjeno i to što su rase skoro identične po izgledu, osim karakterističnih boja koje poseduje svaka od njih.

Pored dve rase, igra donosi 12 klasa, a kao jedna od glavnih karakteristika igre je mogućnost da letite i na taj način stižete na različite delove mape. Pored razvijenog PvE sistema, Aion donosi i dosta solidan PvP, a igračima će se veoma dopasti i grafički engine odnosno izgled okruženja i karaktera koje ovaj MMO poseduje. Doduše, izgled je zapravo mač sa dve oštice jer sve dosta „vuče“ na azijski „šmek“, što se nekima možda neće dopasti.

MMORPG u kome vodite liča koji u svakom momentu može da raširi svoja krila i poleti je svakako obećavajući. Pogotovo ako se uzme u obzir i najavljenе borbe u vazduhu kao i obrušavanja na protivnika na zemlji, Aion uvodi potpuno novu dimenziju u MMORPG. Razvojni tim koji stoji i iza igre Guild Wars je dodatni plus.

*Vladislav Herbut*

Nekoliko originalnih ideja i izvođenje prilagođeno i igračima WoW-a i igračima GW-a mogu biti aduti ove igre. Na kraju će presuditi tri stvari: end game sadržaji, količina opreme i dobar pvp.

*Luka Zlatić*

Zanimljiva priča i dobra ideja ne znače apsolutno ništa ukoliko programerski tim ne dovrši posao kako treba. Gledajući poraz koji je doživeo Age of Conan, ljudi iz NC Soft-a će definitivno više puta temeljno pročitati kritike i „ispoliraće“ igru što više mogu pre nego što se odluče da je puste u MMO trku.

*Viktor Vidosavljević*





**Double Fine Productions/Electronic Arts**

**Izlazi: tokom 2009.**

**Platforme: Playstation 3, Xbox 360**

**Web: [www.brutallegendgame.com](http://www.brutallegendgame.com)**

# BRÜTAL LEGEND

Retko se sreće igra sa krajnje originalnom tematikom i izvedbom, koja iza sebe ima neko zvučnije ime. U slučaju Brütal Legend-a reč je o dva imena. Prvo je Džek Blek, čovek koji je posudio svoj lik i glas glavnom protagonistu. Drugo ime je legenda igracke industrije Tim Šejfer, čovek koji u svom repertoaru ima naslove poput Monkey Island serijala, Grim Fandanga, i nepravedno zapostavljenih Psychonauts-a.

**A**ko bismo morali da opišemo Brütal Legend jednom rečenicom, okarakterizovali bismo ga kao akcionalnu avanturu sa elementima hevi metal-a. U stvari, ne radi se o samo o elementima, igra je bukvalno posvećena ovoj vrsti muzike, koje su Blek i Šejfer veliki poklonici. Glavni junak je sticajem okolnosti prebačen u mitski svet inspirisan nordijskom mitologijom i, pogodili ste, hevi metalom. Uz pomoć Separator-a, dvoručne sekire, i V gitare, koja u paralelnom svetu može da bacu magiju, trudiće se da zbac demone koji vladaju ovom zemljom. Pored oružja, posedovaće i druge sposobnosti, kao posledicu svog porekla, o kojem još uvek nema informacija.

Igra bi trebalo da kombinuje nekoliko

elemenata, među kojima su čistokrvna akcija, vožnja, ali i strategija. Pažnju igrača bi trebalo da privuče dizajn likova i sveta u kome se glavni junak obreo, kao i humor i sarkazam, koji su toliko karakteristični za Šejferove igre. Za razliku od njegovog prethodnog naslova, Psychonauts, Brütal Legend je dijametralno suprotan: brutalan, krvav i nadajmo se legendaran.

U moru komercijalnih naslova, koji su zasnovani na kopirajuju tuđih ideja, a inovacija im je strani pojam, uvek je dobro videti nešto originalno. Brütal Legend sa sigurnošću spada u drugu grupu. Svakako treba sačekati treći kvartal tekuće godine, kada bi Brütal Legend prema prvim najavama mogao da se pojavi u prodavnicama.

Hm... grafički engine nije loš, ideja rock zvezde koja se bori protiv zlih sila takođe nije loša, pitanje je samo kakvo će biti izvođenje. Predpostavljam da će od toga i atmosfere zavisiti da li će igru nahvaliti ili napljuvati.

*Milan Đukić*

Jack Black je malo preforsiran u poslednje vreme, ali Tim Schafer je genije i svaka njegova igra zaslužuje apsolutnu pažnju.

*Luka Zlatić*

Igra koju potpisuje Tim Schafer se jednostavno mora probati. Još ako se tome pridoda činjenica da se u igri glavni lik (rok muzičar) bori protiv mitskih nordijskih bića... Jedva čekam.

*Viktor Vidovavljević*





**Airtight/Capcom**

**Izlazi: tokom 2009.**

**Platforme: PC/PlayStation 3/Xbox 360**

**Web: [www.capcom.com](http://www.capcom.com)**

# DARK VOID

Dark Void bi od jake konkurenčije trebao da se izdvoji svojim izvođenjem, koje nije striktno vezano za jedan žanr. U osnovi, ipak se radi o pucačini iz trećeg lica koja dosta toga duguje Gears of War serijalu, odnosno njegovom cover sistemu, koji se i ovde obilato koristi. Ipak, razvojni tim nije želeo da se zadrži na tome, već je iskoristio svoje iskustvo na kreiranju Crimson Skies-a (nekadašnjem hitu za PC i Xbox), tako da ćete često imati priliku da se vinete u nebo svojim jetpack-om, pa čak i da otmete vanzemaljski leteći tanjur!

**D**a, priča je u osnovi još jedno poglavlje o pokušaju svemiraca da osvoje Zemlju, u čijoj odbrani ćete vi imati ključnu ulogu. Glavni junak je Will, koji se svojim teretnim avionom survao u Bermudski Trougao, ali ga je tu umesto sigurno smrti sačekao portal u paralelni svet, odakle osvajači iz svemira pripremaju invaziju na našu voljenu planetu. Najoriginalniji element gameplay-a sigurno je vertikalni cover sistem – penjanje i spuštanje uz istovremeni obračun sa protivnicima može da bude prilično dezorientišuće iskustvo, naročito zbog položaja kamere čija je ideja upravo da izgubite pojam o prostoru. Kad već pominjemo neprijatelje, Al rutina za sada deluje vrlo dobro. To se najviše ogleda kroz njihovu dinamičnost, izraženu čestim promenama zaklona, sve u cilju da im se što lakše nađete na nišanu. Arsenal je prilično bogat i pored standardnog oružja obuhvata i nekoliko interesantnih

kreacija (kako vam zvuči dezintegrator?), koje će za vas praviti sam Nikola Tesla, koji je u paralelnom svetu još uvek živ i zdrav. Svako od njih bi trebalo da ima nadgradnje, koje će im dodavati sekundarne funkcije ili čak totalno menjati upotrebnu vrednost.

Dark Void koristi Unreal 3 engine i iako sigurno neće postaviti nove standarde, izgleda vrlo lepo, uz zaista odličan kvalitet animacije. Razlike između tri verzije ne bi trebalo da postoje, osim kada je reč o kontrolnom sistemu, s obzirom da će samo PC korisnici moći da biraju između standardne tastature i miša, odnosno Xbox 360 džojpeda.

P.S.

U sklopu mentalnih priprema za igranje Dark Void-a, obavezno slušajte The Prodigy – Invaders Must Die

Za sve koji su se pitali šta se dešava se ljudima koji nestanu u Bermudskom Trougлу, Dark Void donosi jednu od opcija. Glavni junak koji je teleportovan u dimenziju pod nazivom Void, mora da se bori protiv kibernetičkih bića, Watchers, koji vladaju njom ne bi li se vratio kući. Kombinovanjem elemenata iz igara kao što su Gears of War i God of War, ova pucačina iz trećeg lica obećava dobru zabavu.

*Vladislav Herbut*

Dopada mi se ideja o prebacivanju akcije u vertikalnu. Ako uzmem u obzir i RPG elemente, Dark Void je naslov zbog koga bi vredelo kupiti neku od konzola.

*Uroš Miletic*

Dark Void je igra koja ne donosi ništa revolucionarno, ali se čini da prilično dobro kombinuje klasičan TPS sa letačkim sekvencama. Vertikalni cover sistem deluje dosta originalno, možda ćemo ga po njemu i najviše pamtititi.

*Vladimir Dolapčev*





**EA Redwood Shores/Electronic Arts**

**Izlazi: 2. jun 2009.**

**Platforma: PC**

**Web: <http://thesims3.ea.com/>**

# THE SIMS 3

Ne treba uopšte sumnjati u to da će The Sims 3 biti igra oko koje će se podići najveća prašina u 2009. godini, s obzirom na tiraže i apsolutno enormnu popularnost koju su postigli njegovi prethodnici.

**N**ajveća novost svakako je definisanje jedinstvenog sveta koji se ne vrti samo oko vaših likova. Za razliku od prethodnika u kojima su se celine posebno učitavale, sada postoji jedno okruženje koje funkcioniše nezavisno od vas. To znači da NPC-ovi imaju svoj životni ciklus i obavljaju sve aktivnosti kojima i vi možete usmeravati sopstvene Simse. Postojanje samo jedne startne lokacije koja će uvek biti ista ne bi trebalo da bude problem, jer je Sunset Valley prilično veliki i nudi razne mogućnosti vašim likovima.

Zahvaljujući novom editoru, njihovo kreiranje je lakše nego ikada, tako da više nije potrebno baratanje alatima van same igre da biste uredili sve što želite. Osim toga, sada je konačno moguće odrediti i građu vaših junaka, s tim što se ona može korigovati vežbanjem i zdravom ishranom. Ipak, ovoga puta nećete provesti polovinu vremena ispunjavajući fiziološke potrebe Sims-a ili u nekim drugim ponavljajućim radnjama – Al je dovoljno inteligentan da se sam pozabavi tim pitanjima, ostavljajući vama vreme da se posvetite drugim stvarima, kao što su interakcija sa likovima, poboljšanjem osobina i

sposobnosti ili izgradnjom karijere. Formiranje ličnosti ovoga puta obuhvata odabir osnovnih crta karaktera koje definisu osobu (ima ih 80, od kojih birate 5) ali i jednog ultimativnog sna ka kome ćete biti usmereni, npr. da postanete predsednik neke ogromne korporacije. Da biste lakše došli do cilja, potrebno je ispunjavati kratkoročne zahteve, definisane kao „želje“, za šta ćete uvek biti nagrađeni na neki način. Ukupno ima 12 mogućih karijera, a za svaku od njih postoji radno mesto u vašem komšiluku.

Iako izgleda daleko impresivnije od Sims-a 2 (sve manje od toga nije dolazilo u obzir), igra bi ako je verovati izdavaču, trebala da bude prično skromna kada je reč o sistemskim zahtevima, jer ne traži dual core procesor, pa čak ni grafičku karticu sa pixel shader-ima treće generacije.

Bez obzira na nedavno odlaganje igre (prvobitno je bila planirana za 20. februar) The Sims 3 je u završnoj fazi izrade i kako stvari stoje, armija njegovih fanova nema apsolutno nikakvih razloga za brigu. Veliki broj inovacija koji unosi svežinu u izvođenje sigurno će biti dovoljan da i ovaj nastavak ima izuzetno dugačak životni vek.

Ako ništa drugo, Simse 3 čekam samo zbog toga da bih video koliko će dugo biti na prvom mestu najprodavanijih igara u Severnoj Americi, kao i kako će izgledati Top 10 lista najprodavanijih igara sa najmanje pet naslova iz Sims franšize.

*Milan Đukić*

Bez obzira šta zli jezici govorili, Sims je jedna veoma zabavna i zarazna igra. Ako su u stanju da unesu još neku inovaciju u treći deo, rado bih ga probao.

*Uroš Miletić*

Da li ste baš čekali ovaj nastavak da bi ste počeli da igrate Simse? Odgovor je jasan. Iako nosi novi broj i (ponovo) restartuje franšizu, sasvim je jasno komе je ovaj naslov namenjen i šta je u njegovoj budućnosti [20 ekspanzija najmanje].

*Nikola Jovanović*





PREVIEW

**Quantic Dream/Sony Computer Entertainment**

**Izlazi: Do kraja 2009.**

**Platforma: PS3**

**Web: [www.quanticdream.com/#rain](http://www.quanticdream.com/#rain)**

# HEAVY RAIN: THE ORIGAMI KILLER

Od "režisera" Omicrona i Indigo Prophecy-a (Fahrenheit) do kraja ove godine stiže nam još jedan miks interaktivnog filma i igre, ovoga puta ekskluzivno za PlayStation 3.

autor: Nikola Jovanović

**S**ecate se Fahrenheit, veoma originalne avanture iz 2005. za PS2, PC i Xbox? Iako je bilo ozbiljnih problema sa pričom koja je od obećavajućeg veoma mračnog i realnog početka došla do neke neuverljive mešavine moćnih rendžera, Matrixa, X-Filesa i čega sve ne, studio Quantic Dream je sa tim naslovom ipak predstavio nov i interesantan način izvođenja. Heavy Rain bi trebalo da bude njegov duhovni nastavak, iako je reč o potpuno novoj priči. Još kada je prvi put predstavljen na E3 sajmu 2006. tech demo Heavy Rain-a je izgledao veoma impresivno, sa ultradetaljnim beta modelom glavne protagonistkinje Mary Smith. Prvi pravi demo prikazan je prošle godine u Leipzigu u kome se pored još lepše grafičke videolo da će QTE (quick time events) iz Fahrenheit-a ponovo igrati veliku ulogu u izvođenju. Grafička je gotovo fotorealistična, posebno kada su ljudski modeli u pitanju, dok je okruženje nešto standardnije. Izgled lica posebno deluje kvalitetnije i realnije od svega viđenog do sada na PS3 ili bilo kom drugom sistemu! Animacija će takođe biti veoma realistična. Osim standarne motion capture metode za pokreta tela, ovoga puta je ista tehnika korišćena i za lica, tako da su sve scene ustvari odglumili pravi glumci. Suze i bore koje se pojavljuju u realnom vremenu, napredni shaderi za teksture kože, depth of field, spherical harmonic, automatska eksponicija, high dynamic range rendering, animacija širenja i skupljanja zenica, animacija očiju, jezika i realna fizika kretanja kose uz pomoć

PhysX tehnologije su samo neka od tehničkih rešenja koja će krasiti ovaj veoma napredan endžin koji Quantic Dream već par godina razvija posebno za ovaj naslov i moguće nastavke.

Detalji o priči za sada nisu poznati, ali režiser David Cage opisuje Heavy Rain kao veoma mračan noir triler sa ozbiljnim temama, ovoga puta bez ikakvih paranormalnih elemenata, sa očiglednom željom da ovaj naslov učini daleko ozbiljnijim od prethodnika. Priča će biti donekle nelinearna baš kao u Fahrenheit-u, tako da je određenim izborima i akcijama moguće donekle promeniti tok pa i kraj fabule, ali daleko od toga da ćete imati potpunu slobodu kao u nekom sandbox ili RPG naslovu, jer ovde je ipak reč o mešavini igre i interaktivnog filma u kome je priča ipak najvažniji deo. Tokom igre povremeno ćete kontrolisati i druge likove, a deljenje ekrana na više manjih delova u realnom vremenu, baš kao u prošlom nastavku, ovde će biti još više zastupljeno.

Još u Fahrenheitu video se veliki potencijal Quantic Dream-a i njihovog "virtual movie" koncepta, samo je prošli put sve prokockano sa "neko nam je ukrao drugi deo scenarija pa smo dali mlađem bratu da ga napiše ponovo" drugom polovinom igre. Nadamo se da će ovoga puta sve ispasti mnogo bolje kao što za sada izgleda, a jedina šteta je što će u ovom naslovu, kada se napokon pojavi do kraja tekuće godine, uživati isključivo vlasnici PlayStationa 3.



Igra koju čekam kao ozeblo sunce. Po onome što sam imao prilike da vidim, ali i po prošlim radovima ekipe koja potpisuje Heavy Rain, ovo će biti jedan od ozbiljnijih kandidata za igru godine 2009., u slučaju da se pojavi do kraja ovog decembra.

**Milan Đukić**

Dinamička i uzbudljiva avantura? Next-gen grafika? Od tvoraca Fahrenheit-a? Sign me up.

**Uroš Miletić**

čak iako niste igrali odlični Fahrenheit, Heavy Rain će vam sigurno privući pažnju neverovatnim grafičkim kvalitetima i atmosferom vrhunskog trilera.

**Vladimir Dolapčev**



**Electronic Arts**

**Izlazi: tokom 2009.**

**Platforme: Playstation 3, Xbox 360**

**Web: <http://www.needforspeed.com>**

# NEED FOR SPEED U 2009.

Iako je vest da će Electronic Arts povući Black Box studio iz Need For Speed priče senzacionalistički protumačena kao kraj ovog legendarnog serijala, u narednih 12 meseci pojaviće se ne jedan, već tri kompletno nova NFS naslova!

Nakon veoma loših kritika poslednjeg nastavka - (Need for Speed Undercover), koji i nije bio toliko loš koliko su fanovi i kritičari postali umorni od istih ideja koje su reciklirane iz nastavka u nastavak u zadnjih nekoliko godina (ukoliko izuzmemo ProStreet), bilo je jasno da će ponovo biti velikih promena. Na svu sreću, najveća od njih nije došla u vidu pauze ili kompletног obustavljanja serijala, već u ekspanziji franšize ka novim pravcima i formatima.



## Need For Speed: Shift

Platforma: PS3, PSP, XBOX360, PC

Need For Speed: Shift je prvi od tri nova NFS naslova koja će biti objavljena do kraja 2009. i prvi ozbiljni pokušaj da se ovaj serijal odvede u sim vode. Da, sećamo se PC verzije Porsche Unleashed-a (2000) ali ovaj nastavak čemo izgleda pre poređiti sa GRID-om ili Project Gotham Racing-om. Razvojni tim zadužen angažovan na ovom projektu je Slightly Mad Studios, ranije poznatiji kao Blimey! Games koji je zajedno sa SimBin Studios zaslužan za veoma cenjene PC hardcore simulacije GT Legends i GTR2. Za sada se o igri gotovo ništa ne zna, osim da će fokus biti više na realističnom osećaju vožnje nego na stilizovanju automobila, kao do sada. Posle dugo vremena, u igru se vraća dashboard kamera tj. enterijeri i glava vozača odnosno kamera će se pomerati pod uticajem g-sile u krivinama. Za sada Shift opisuju kao trkačku igru napravljenu od strane trkača za druge trkače. Koliko će duboko u sim vode ovaj naslov otici ostaje da se vidi, baš kao i kako će kao takav proći na PS3 i Xbox-u 360.



## Need For Speed: Nitro

Platforma: Wii, NDS

Paralelno sa Shiftom na jesen, u vreme kada smo navikli na nove NFS naslove

svake godine, pojaviće se i Need For Speed: Nitro arkadni naslov za Nintendo Wii i Nintendo DS. O ovom ostvarenju se za sada zna još manje osim da će biti fokusiran na "casual" igrače, s obzirom na potpuno arkadni karakter. Spominje se velik broj licenciranih vozila, mogućnost njihovog doterivanja kao i trke sa policijom. Za sada nisu prikazani screenshot-ovi ali ako je suditi po promotivnom posteru, veoma je moguće da će u igri biti suludo nabudženih muscle automobila a stil grafike veoma lako može biti veoma nerealističan tj. superdeformisan. Nadamo se da u EA Montral, razvojnom studiju NFS: Nitro-a, ima ljudi koji se sećaju starih, veoma arkadnih NFS igara (NFSII: SE, NFS III Hot Pursuit) i da će iskoristiti ovu priliku da u NFS vrate neke od elemenata koji su činili te hitove veoma zabavnim. EA marketing menadžer Keith Munro tvrdi da će Nitro biti nešto do sada neviđeno u NFS serijalu, mada kako je za njega NFS serijal verovatno počeo sa prvim Undergound-om, ostaje da se vidi koliko je ta tvrdnja tačna, dok se ne pojave konkretnije informacije i slike. S obzirom da ovaj naslov izlazi isključivo za Nintendove sisteme, ne bi nas začudilo ni da vidimo Maria i kompaniju za volanima Charger i GTO-a ;)



## Need For Speed World Online

Platforma: PC

Treći NFS za 2009. može biti i najbitniji, jer je u pitanju PC ekskluzivni MMO naslov za sada pod radnim nazivom NFS World Online. Ovo neće biti prvi pokušaj da se od NFS-a napravi MMO - davne 2001. EA je predstavio Motorcity Online koji je na neki način bio ispred svog vremena i kojeg su postojanje samo online moda i obavezno

plaćanje preplate odveli prerano u zaborav. Plaćanje preplate za MMO bez ikakvog single player moda tada još uvek nije bio toliko prihvaćen koncept ni u svetu a kamoli kod nas gde je ovaj naslov prošao totalno nezapaženo, što ne mora da bude slučaj sa novim NFS MMO-om koji se za sada najavljuje kao besplatan. Da li će kao u Motorcity-u postojati složen sistem levelovanja i realna ekonomija na aukcijama zasnovana na ponudi i potražnji ili će online biti više casual tipa nalik na Test Drive Unlimited, za sada nije poznato. Razvojni tim ovog naslova je "suspendovan" Black Box i EA Singapore, tako da možemo očekivati igru u Underground/Undercover fazonu samo sa složenijim mrežnim modom, što i ne zvuči kao loša ideja. Najavljuje se za sada najveći broj licenciranih automobila i delova u NFS istoriji. Uz dobar finalni proizvod i pravilno održavanje servisa i zajednice, NFS World Online može postati WOW za trkače ili još jedan Motorcity. Prvi beta testovi će početi u Singapuru/Japanu već na proleće, dok se finalna verzija i početak rada servisa u Americi očekuje na zimu 2009/2010. Gde je Evropa u celoj priči, za sada nije poznato.

Ovo je postalo smešno šta rade sa Need for Speed franšizom. Mene su izgubili negde u vreme Underground dvojke, a ne rade ništa što bi me nateralo da se NFS-u vratim.

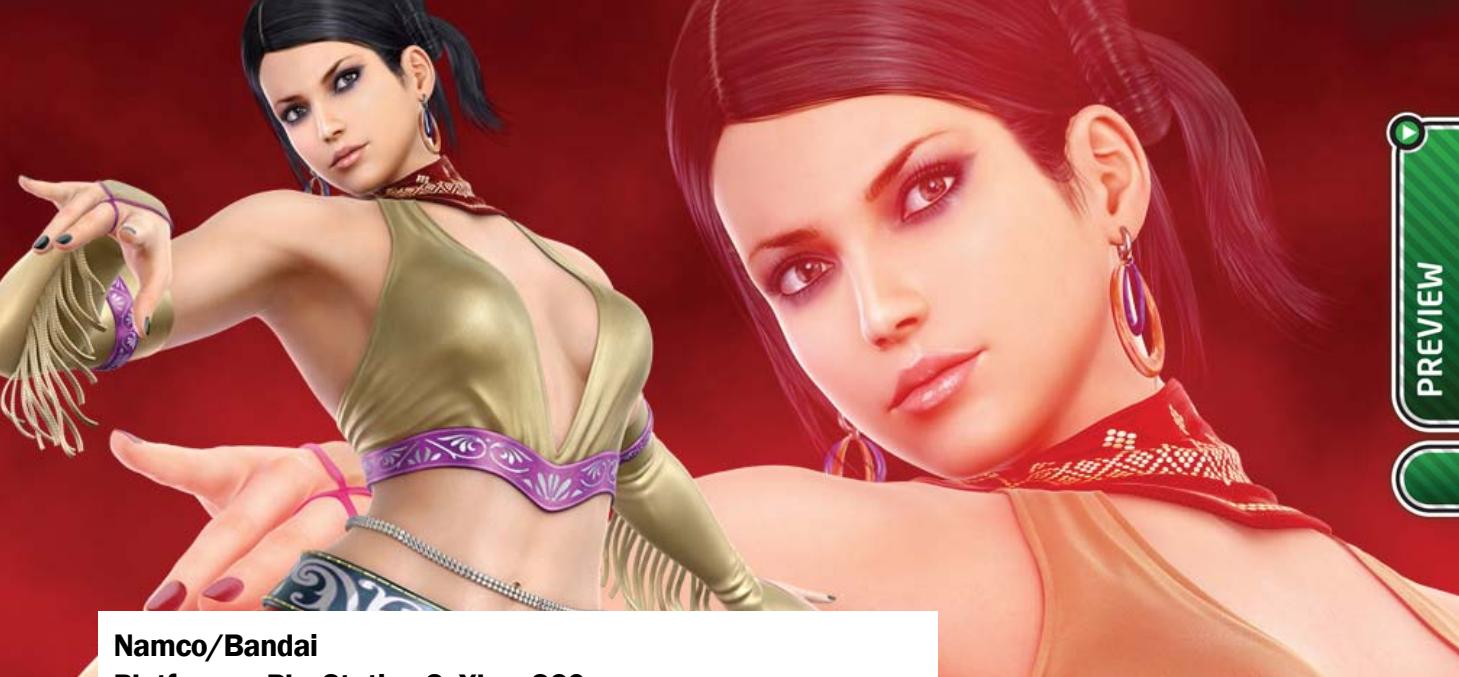
**Uroš Miletic**

S obzirom da je čak i očajni Undercover zabeležio sjajan tiraž, teško je bilo za očekivati da će EA ukinuti ovaj serijal, ali isto tako je bilo nemoguće predviđeti da će izbaciti čak 3 nove igre! Valjda će bar jedna od njih ispasti kako treba.

**Vladimir Dolapčev**

Menjač NFS serijala je odavno otkazao i funkcioniše samo u prvoj i drugoj brzini (Carbon i Undercover) ili u rikvercu (ProStreet). Nadam se da će bar jedan od ova tri pokušaja biti zaista dobar.

**Luka Zlatić**



**Namco/Bandai**

**Platforma: PlayStation 3, Xbox 360**

**Izlazi: 25. Septembar 2009.**

<http://tekken.namco.com/>

# TEKKEN 6

autor: Vladimir Dolapčev

Tekken 6 nastavlja putem prethodnog dela koji je ovaj slavni serijal vratio na noge posle pomalo razočaravajuće "četvorke". Već u prvoj verziji za arkade Tekken 6 je imao oko 40 boraca, što je već samo po sebi rekord za serijal. Osim skoro svih starih likova tu je i par novih lica kao što su neverovatno debeli Bob, Zafina, Miguel Caballero Rojo (kao da je ispaо iz neke španske serije) i novi boss Azazel. Proširenje u vidu Tekken 6: Bloodline Rebellion koje se pojavilo za arkade krajem prošle godine donelo je još novih likova, lokacija, predmeta i opcija za podešavanje, kao i dodatno balansiranje snage poteza likova koje je veoma bitno za turnirsko to jest "profesionalno" igranje. Lepa vest je da će verzija za konzole već u prvom izdanju imati sve novitete iz updatea Bloodline Rebellion, uključujući i dva dodatna lika - ženskog cyborga sa krilima Alisu Boskonovitch - čerku Doctor Boskonovitcha, kao i Larsa Alexanderssona do sada nepoznatog naslednika legendarnog Heihachi Mishime, koji će uneti još zabune u ionako zapetljaru priču vezanu za tu disfunktionalnu porodicu. Priča, iako mnogima neće biti toliko bitna, je opet zastupljena u veoma kvalitetnim animacijama i ingame klipovima pre i posle borbi.

**O**snovni noviteti u odnosu na Tekken 5 biće ponovo odradjena animacija svih poteza kod starih likova, "višespratni" stejdževi i promena doba dana. Što se same mehanike borbe tiče dodat je novi RAGE sistem koji će borcima davati više snage kada im je enegrija pri kraju. Tu su i "item moves", potezi sa kojima ćete koristiti neki predmet za vreme borbe, recimo Byan Fury će povremeno vaditi sačmaru (iznaneđenje iz jednog od prvih trailerova). Zbog ovakvih noviteta, health bar će u ovom nastavku biti nešto veći nego obično, kako bi se održala standarna dužina borbi.

Sa tehničke strane, Tekken 6, iako je star više od jedne godine, i dalje izgleda

veoma impresivno - u rangu Soul Calibura 4 koji trenutno sa razlogom važi za grafički najlepši naslov ovog žanra. Vredi spomenuti da je System 357 arkadna mašina koja pokreće ovaj nastavak zasnovana na PlayStation 3 hardveru tako da je pravo čudo zašto na port čekamo ovoliko dugo - najverovatnije zbog komplikovane konverzije na XBOX360 a i zbog zaštite ekskluzivnosti na arkadama (sećate se ekspanzije za Tekken5?). Kada se "šestica" napokon pojavi na konzolama ove jeseni, oba sistema će imati odmah dostupan online VS mod preko PSN-a odnosno XBOX Live-a. Ovo je jedan od onih naslova za koji već u najavi možemo da garantujemo da će biti veliki hit tako da ljubitelje Tekkena i borilačkih igara ostavljamo u odbrojavanju dana.

Već činjenica da se u njemu nalazi preko 40 boraca Tekken 6 čini veoma zanimljivim, baš kao i nova grafička podloga, s obzirom da je ovo prvo next-gen izdanje serijala. S obzirom da se na automatima vrti duže od godinu dana, mislim da možemo očekivati odlično izbalansiranu igru, očišćenu od bagova.

*Vladimir Dolapčev*

Prilično je očigledno da će 2009. biti godina povratka legendarnih borilačkih igara. Već sada možemo da uživamo u SFIV-u, a tek kada se pojavi Tekken 6...

*Luka Zlatić*

Ovakve tabačine su jedan od glavnih razloga zašto se ljudi odlučuju za kupovinu konzola. Jedva čekam da se ovaj naslov pojavi, kupim gajbu piva i sa par istomišljenika besomučno lomim prste.

*Viktor Vidosavljević*





**Rocksteady Studios/Eidos Interactive**

**Izlazi: tokom 2009.**

**Platforme: PC, Playstation 3, Xbox 360**

**Web: [www.batmanarkhamasylum.com](http://www.batmanarkhamasylum.com)**

# BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Euforija koju je izazvalo delo Kirstofera Nolana uspešno se nastavlja i ove godine, u vidu akcionog RPG-a pod imenom Batman: Arkham Asylum. Doduše, dešavanja u igri ne prate ona iz filma, već potiču iz istoimene serije stripova. Priča započinje Betmenovim dovođenjem Džokera u Arham, instituciju za mentalno obolele grada Gotama. Ubrzo će se ispostaviti da nije sve onako kako nam se čini i da Džokerov dolazak nije bio slučajan. Glavni negativac će biti slobodan da sproveđe svoj tajni plan, a na Betmenu je da ga u mračnoj i klaustrofobičnoj atmosferi Arhama u tome spreči.

**S**obzirom da je većina zatvorenika smještena u Arham Betmenovom zaslugom, ne očekuje ga prilično prijateljska sredina. Zatvorenici će vas napadati na svakom koraku, dok će svaki deo biti propraćen i nekim od poznatijih protivnika. Za sada ih je potvrđeno samo tri: već spomenuti Džoker, njegova saučesnica Harlekvin, kao i Kiler Krok, mutirani čovekoliki krokodil. Brojčanu nadmoć kompenzovaće široki spektar udaraca i komboja, ali i spravica koje Betmen nosi za pojasm, poput betarengova i kuke za penjanje. Spomenute karakteristike i gedžeti će moći da se unapređuju skupljanjem iskustva, poboljšavajući osnovne osobine ali i dobijajući nove mogućnosti.

Akcent je stavljen na kombinovanje svih aspekata Betmenove borbe protiv

negativaca. Pojedine deonice će biti isključivo akcione orijentisane, dok ćete neretko morati da vodite borbu iz senki, eliminujući protivnike jednog po jednog i ulivajući strah u krv preostalih. Nije izostao i detektivski deo, koji će biti koristan pri rešavanju zagonetki. Ne zagonetki u smislu premeštanja kutija i pritiskanja dugmeta određenim redosledom. Reč je o rešavanju situacija opasnih po život, kako za vas tako i za brojno osoblje Arhama, koje je prepušteno na milost i nemilost doskorašnjim zatvorenicima.

Ako je 2008 bila godina Tamnog viteza na filmu, 2009-ta će definitivno biti njegova godina u igračkoj industriji. Nakon gomile podprosečnih igara izdatih u okviru ove franšize, nadajmo se da nas Arkham Asylum neće izneveriti.

Još od Batman-a za NES nije se pojavila vrhunska igra sa najpopularnijim superherojem, ali Arkham Asylum to može da promeni. Dok ga ne vidimo u pokretu, teško je reći više od toga.

*Vladimir Dolapčev*

Retko koji fan superheroja ne bi želeo da se nade u koži Mračnog Viteza, pa makar i samo u igri. Još ako igra bude dobra...

*Luka Zlatić*

Uf. Ne očekujem previše od ovog naslova iz prostog razloga što je još jedan u nizu koji za glavnog lika ima popularnog superheroja...

*Viktor Vidovavljević*





**Blizzard Entertainment/ Blizzard Entertainment**

**Izlazi: Krajem 2009?**

**Platforma: PC**

**Web: [www.starcraft2.com](http://www.starcraft2.com)**

## STARCRAFT II TERRANS: WINGS OF LIBERTY

Priznaćemo vam, pisanje preview-a nikada nije lako, pogotovo kada su u pitanju Blizzard-ove igre. Starcraft 2 je gotovo idealan primer toga. Prva javna prezentacija je bila pre skoro dve godine i zadovoljila standarde igrača i novinara. Generalno su svi mislili da će do Božića 2008. imati novi Starcraft u svom posedu. Ne samo da su tada ostali kratkih rukava, već se još uvek ne zna da li će se pojaviti i u ovoj godini.

**N**ajveće iznenađenje predstavlja odluka Blizzard-a da kampanje za svaku od tri strane, Terane, Zergove i Protose, distribuirana u obliku zasebnih epizoda. Stoga i toliko dugačak naslov ovog teksta, koji predstavlja puno ime Teranske epizode, prve na redu za izdavanje. Prema tvrdnjama izvesnih ljudi u Blizzard-u, rad na druge dve kampanje se još uvek nije pomakao dalje od papira, stoga se ne nadajte nastavcima u nekoj bližoj budućnosti. Što se tiče komponente za više igrača, odluka o podeli igre na tri dela nikako nije uticala na nju. Sve rase će biti na raspolaganju u multiplayer-u sve tri epizode.

Priča prati dešavanja originalnog Starcraft-a, nakon što je vojska Zergova porazila Zemaljske snage i uništila planetu Protosa zvanu Aiur. Povratak Zergova i njihove kraljice posle četiri godine znači nove neprilike kako za rasparčane Terane, tako i za Protose koji još uvek pokušavaju da se oporave.

Potvrđen je povratak svih aktera prvog dela (barem onih koji su preživeli), ali i uvođenje novih, koji uglavnom potiču iz literature vezane za Starcraft univerzum. Nažalost, detalji vezani za priču u drugom delu još uvek nisu objavljeni.

Sama mehanika igre predstavlja proširenje onoga što smo videli u prvom delu. Pored novih jedinica i građevina, novost predstavlja i proširenje borbe u treću dimenziju, za šta je odgovoran 3D engine razvijen od strane Blizzard-a. Omogućen je i odrećeni stepen interakcije igrača sa terenom na kome se borba odvija, te će neke jedinice moći da prelaze sa jednog nivoa terena na drugi, ili da se teleportuju.

Datum izlaska je još uvek standardno "kad bude gotov", ali vest da će javna beta početi za neki mesec nam je ulila poverenje da ćemo prvu epizodu Starcraft-a 2 moći da igramo već ove godine.

Svako objašnjenje kada je u pitanju Starcraft je suvišno. Prvi deo igre je i dalje aktuelan iako se pojavio davne 1998. Drugi deo će se pojaviti u tri zasebna dela od kojih će se svaki baviti jednom od tri rase. Prvi deo je posvećen Terran-ima, tj. ljudima. Sam sistem igranja neće biti mnogo izmenjen, već samo unapreden, tako da možemo očekivati klasičnu suvu strategiju bez kombinacija se nekim drugim žanrom što je u ovom slučaju idealno.

*Vladislav Herbut*

Polako me hvata nervoza dok čekam jednu od igara o kojima maštam već 10 godina.

*Luka Zlatić*

Nisam siguran da ću imati puno vremena da se okušam u multiplayer aspektu Starcrafta 2 na pravi način, ali ću singleplayer kampanju sigurno preći. Samo se nadam da će priča biti dosta pravilna.

*Milan Đukić*





**2K Boston/2K Australia/2K Games**

**Izlazi: 30. septembar 2009.**

**Platforma: PC, PS3, Xbox360**

**Web: [www.2kgames.com](http://www.2kgames.com)**

# BIOSHOCK 2: SEA OF DREAMS

Mnogi su već proglašili BioShock 2: Sea of Dreams igrom godine i to samo na osnovu uspeha koji je imao prvi deo. Ruku na srce, BioShock je zaista bio vanserijska igra koja je bila jedno potpuno novo iskustvo, a nadamo se da će i dvojka opravdati sva očekivanja.

**J**edna od najboljih igara 2007. će pred kraj ove godine dobiti svoj nastavak. BioShock 2: Sea of Dreams, kao i originalni deo, razvija 2K Boston/2K Australia tim i izlazak je planiran u periodu između avgusta i novembra, tj. četvrtog kvartala finansijske godine Take Two Interactive-a. Takođe, neće biti besmislenih razlika u datumima izlaska igre u odnosu na to za koju su platoformu pravljene, tako da će sve tri verzije (PC, PS3, Xbox360) izaći zajedno. To bi bilo manje-više sve što je poznato oko BioShock-a 2. Ne zna se priča. Ne zna se gde će se radnja odvijati. Nije viđen ni jedan jedini skrinšot. Nema nikakvog sajta koji bi nas iole uputio u tok razvoja igre. Manjak svih informacija u vezi sa igrom i dobra kritika prvog dela su bili dovoljni da stvore veliko interesovanje za ovaj naslov. Vrhunac hajpa je izazvao kratki tizer, koji se pre izvesnog vremena pojavio na internetu, na kom odrasla little sister koja drži lutkicu big daddy-ja i sa obale posmatra sunce na horizontu dok se iza nje od peska pravi maketa Rapture-a. Sigurno će svako od nas smisliti svoju malu priču koja se krije iza tih 90 sekundi i nadaće se da će glavna radnja igre krenuti baš tim tokom.

Sama činjenica da je taj filmić od 90ak sekundi podigao dosta prašine dovoljno govori o tome koliko je originalni BioShock ostavio dobar utisak na celu igračku populaciju. Priča, koja nas je nakon pada aviona odvela u dubine Atlantika i otvorila nam vrata utopije koja se pretvorila u pravi pakao, nas do poslednjeg filmića drži na ivici stolice i pruža nam jedno potpuno drugačije igračko iskustvo koju ćemo večno pamtit. Celokupna radnja je bila smeštena u grad izgrađen na dnu okeana koji je trebao da bude pravi raj na Zemlji, ali se prvo bitna zamisao tvorca Rapture-a pretvorila u nešto što je sve osim utopije. Jack, koji se igrom slučaja našao tu, uspeva da prebrodi sve nevolje koje su se našle ispred njega i da se spase.

Da li ćemo opet biti u koži Jackovoj koži? Da li ćemo se vratiti u Rapture ili će Rapture doći do nas? Kakvu će ulogu ADAM i plazmidi imati sada? Da li će nam „sestrice“ pomagati ili... Tako mnogo pitanja, a nigde odgovora. Bah. Ne ostaje nam ništa drugo nego da opet instaliramo prvi deo kako bi još jednom proživeli tu fantastičnu avanturu i spremno dočekali BioShock 2: Sea of Dreams.

Još se nije ni slegla prašina koju je podigao prvi deo a već je najavljen drugi. Spiritualni naslednik fantastičnog System Shock serijala nije zakazao ni u jednom jedinom segmentu. Vest da će se uskoro pojavit drugi deo obradovala je sve fanove koji jedva čekaju da se ponovo vrate u neverovatno okruženje podvodnog grada Rapture

*Vladislav Herbut*

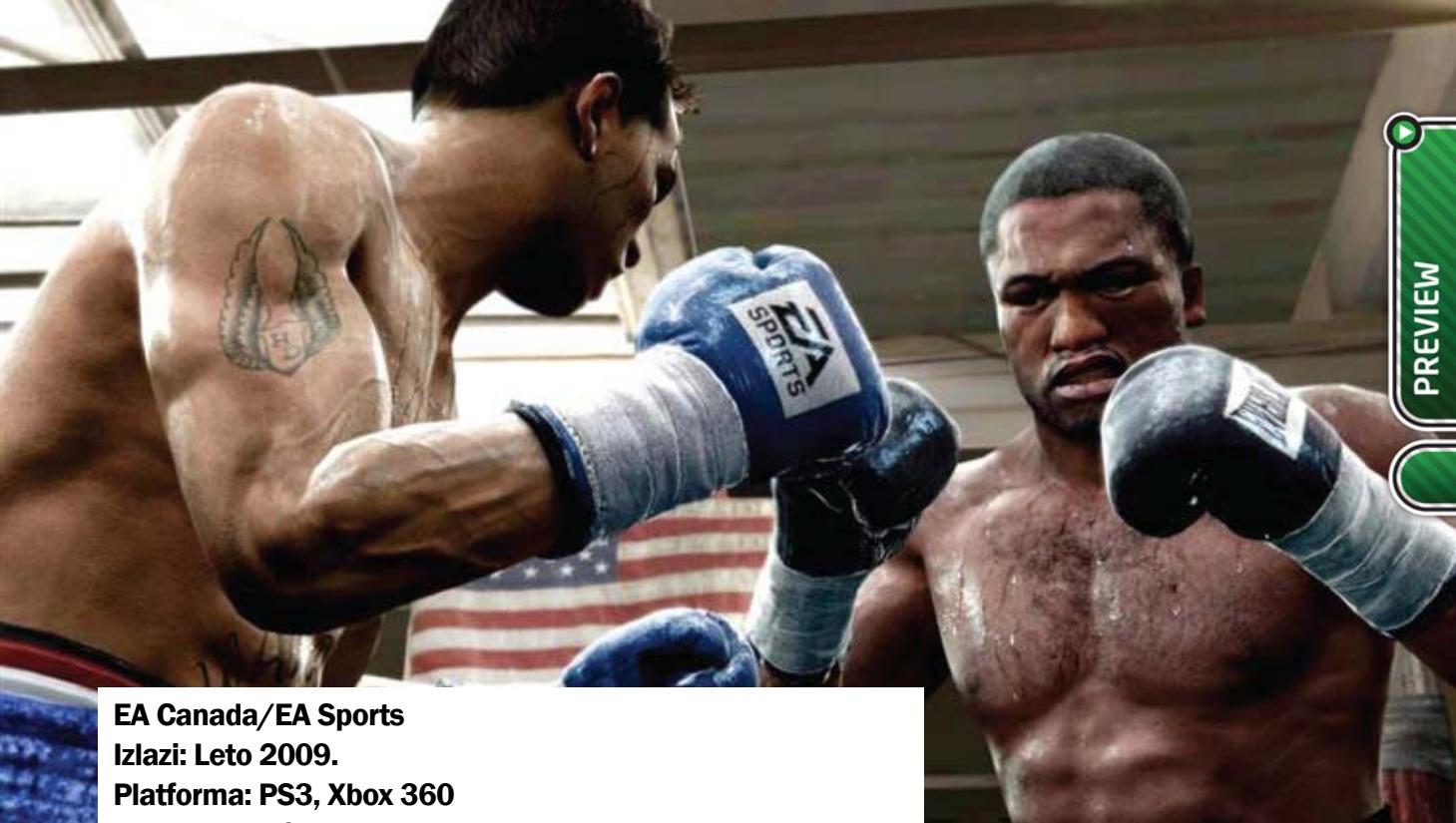
Sjajni BioShock je jedna od retkih novijih igara koje sam „obrnuo“ u dosta kratkom roku i uopšte, stigao do samog kraja. Jasan razlog da se radujem dvojci.

*Milan Đukic*

Samo da ponove atmosferu i igrivost iz prvog dela. Ne tražim ništa osim toga. A da, i da ne preteraju sa hardverskom zahtevnošću.

*Uroš Miletic*





**EA Canada/EA Sports**

**Izlazi: Leto 2009.**

**Platforma: PS3, Xbox 360**

**Web: <http://fightnight.easports.com/splash.aspx>**

# FIGHT NIGHT ROUND 4

Kada se Fight Night Round 3 pojavio, svi koji su ga igrali na Xbox-u 360 su ostajali otvorenih usta. Fascinantna grafika, odlične animacije, i na kraju vrlo dobar sistem borbe, su oduševili igrače širom sveta. Fanovi boksa su konačno imali čemu da se raduju. Nešto kasnije isti razvojni tim je odlučio da se malo opusti i zabavi i pružio nam je FaceBreaker, borilačku arkadu koja ima dodirnih tačaka sa boksom. Nakon što su se malo izduvali i zabavili bilo je vreme da se bace na posao i daju nam pravu stvar. I zaista, za leto ove godine je najavljen Fight Night Round 4.

**P**rosto je neverovatno kako EA diže hajp oko ove igre još od prošlog leta, a pritom uspeva da od očiju javnosti sakrije najvažnije informacije. U trenutku pisanja ovog teksta završen je i prvi community event na kom su mnogi webmasteri fan siteova, pripadnici medija i igrači imali prilike da vide prve informacije o ovom potencijalnom super hitu. Nažalost, svi su potpisali NDA i još neko vreme će čutati o onome što su videli.

Mi ćemo svakako navesti sve ono što znamo. Potvrđeno je pojavljivanje sledećih boksera: Winky Wright, Sugar Shane Mosley, Sergio Mora, Sugar Ray Leonard, Lennox Lewis, Mohammad Ali, i Mike Tyson, čije će lice (bez tetovaža) krasiti i naslovnu stranu igre. A u igri bi trebalo da bude mnogo toga novog.

Pored određenog neznatnog fejsliftinga, deo resursa će biti utrošena na nove modove, a naročito na poboljšanu karijeru, nove načine treninga, gomilu novih liga i takmičenja... Takođe, možemo očekivati dodavanje novih bokserskih stilova i podešavanje fizike da svaki detalj svakog meča izgleda realnije nego ikada do sad. Dakle, svaki udarac koliko god snažan bio, svaki promašaj i svaki pokret tela boraca će izgledati neviđeno dobro i realno. Kada se na to doda da je cilj ekipe iz EA Canada da postignu boks u kom će svaki meč biti potpuno drugačiji od prethodnog, jasno je da imamo čemu da se nadamo.

Mi ćemo se truditi da, kako informacije budu pristizale, na najbolji mogući način ispratimo razvoj ove, nadamo se, genijalne bokserske simulacije.

Silno sam se zabavio igrajući Fight Night Round 3. Iako nema informacija, ne vidim razlog da ne probam četvorku.

*Uroš Miletić*

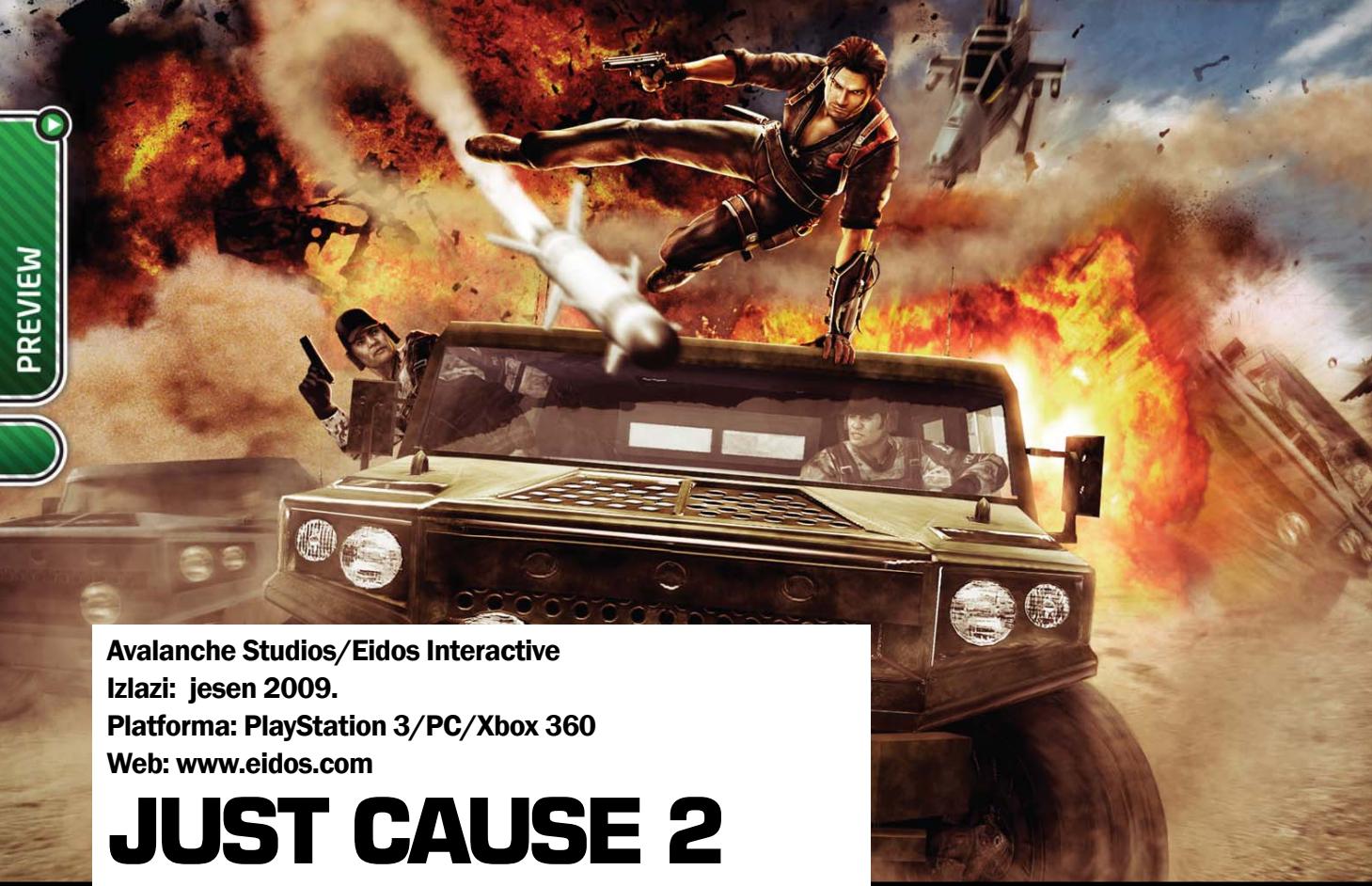
Jedina simulacija boksa koja je vredna pažnje i igranja.

*Viktor Vidosavljević*

Nakon što su se zezali Facebreakerom, vreme je da se genijalci iza Fight Night serijala vrate na put ozbiljnog boksa i ponovo nokautiraju igrače.

*Milan Đukić*





**Avalanche Studios/Eidos Interactive**

**Izlazi: jesen 2009.**

**Platforma: PlayStation 3/PC/Xbox 360**

**Web: [www.eidos.com](http://www.eidos.com)**

## JUST CAUSE 2

Nismo sigurni da je većini igrača prvi Just Cause ostao u posebnom sećanju, jer je nesumnjivo dobru ideju pokvarilo prilično dosadno izvođenje. Ipak, to znači da na Just Cause 2 treba gledati sa više optimizma, jer sumnjamo da će autori ponoviti iste greške dva puta. Glavni protagonist nastavka će takođe biti latino zavodnik Rico Rodriguez a okruženje će ovoga puta činiti fiktivno tropsko ostrvo Panau, za koje se jedino zna da je smešteno negde u Jugoistočnoj Aziji i da geografski podseća na Novi Zeland i Havaje.

**S**amim tim, prepostavljate da će izvođenje i dalje funkcionalisati slično kao kod drugih sandbox igara, poput Grand Theft Auto-a. Ono što odmah treba reći jeste da su autori najveći deo vremena posvetili kreiranju misija koje će biti mnogo zanimljivije nego u originalu, što je postignuto eliminisanjem praznih lokacija na ostrvu ali i potpunim izbacivanjem očajno osmišljenih sekundarnih misija. Na njihovo mesto je došao sistem za koji razvojni tim slikovito kaže da je zadužen za izazivanje haosa, tj. slučajno generisanih događaja. Ovde se pod time podrazumeva da razne frakcije koje postoje na ostrvu dobijaju na snazi po slučajnom principu, što povećava mogućnost da uz njihovu pomoć napadnete vladina uporišta i proširite sopstveni uticaj kao i priliv informacija i novih saboraca. Opet, možete nastupati i sami i biti angažovani u nekoj preko 1000 različitih gerilskih aktivnosti, poput krađe vojnih vozila, ubijanja zvaničnika ili sabotiranja strateških instalacija. Najbolje od svega, često je moguće da ih kombinujete sa glavnim misijama, ubijajući tako dve muve jednim udarcem.

Takođe, mnogo vremena se posvećuje radu na AI rutini koja više ne predstavlja samo divljač za odstrel. U praksi, to znači da su protivnici svesni okruženja u kome se nalaze i znaju kako da ga najbolje iskoriste. Istovremeno, oni su konačno u stanju da iskoriste svoju brojčanu prednost i pokušaju da vas napadnu sa više strana umesto da deluju po principu „svaka vaša obaška“. Ipak, Rico-va prednost je što je ovoga puta opremljen impresivnijim arsenalom, koji uključuje laserski navođene rakete, lansere granata, daljinski kontrolisan C4 eksploziv, pa čak i mini-gun (sećate se ol' painlessa iz Predatora?) kojima ćete lepo moći da sravnite džunglu, koja čini primarno okruženje. Međutim, Panau nudi i više od toga- snežne vrhove, močvare i pustinje što bi trebalo da spreči monotoniju. Grafički engine izgleda vrlo dobro (pogotovu kada imamo u vidu da je ipak u pitanju sandbox igra za koju uvek važe niži standardi) i sigurno ne predstavlja slabu tačku ovog ostvarenja.

Prvi Just Cause me nije ostavio bez daha, ali je bio prilično zabavan. Ukoliko se isprave neke greške prvog dela, Just Cause 2 može biti hit.

*Luka Zlatić*

Hibridni sistem nišanjenja će biti zanimljivo videti na delu. Podseća na V.A.T.S. u Fallout 3, ali bi trebalo da poseduje specijalne nagrade za uspešna ubistva. Jedva čekamo da ga vidimo na delu

*Milan Đukic*

Just Cause 2 iz svega predstavljenog nudi neprekidnu akciju i sate dobre zabave, što je svakako veliki plus. Možda neće biti jedan od onih naslova koji se dugo pamte, ali će sigurno pružiti odlično igračko iskustvo.

*Viktor Vidosavljević*





**SNK Playmore/SNK Playmore**

**Izlazi: April 2009.**

**Platforma: automati/PlayStation 3/Xbox 360**

**Web: <http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-xii/>**

# THE KING OF FIGHTERS XII

The King of Fighters XII je mnogo više od još jednog nastavka fantastičnog borilačkog serijala koji je svoj život počeo još pre 15 godina.

autor: Vladimir Dolapčev

Najznačajnija novina sigurno se tiče grafičke podloge, koja je po prvi put, kompletno obnovljena. Ono što će oduševiti sve ljubitelje 2D grafike jeste da je igra u potpunosti rađena ručno, tj. da u sebi nema nijedan 3D elemenat niti koristi cel shading. Najbolja ilustracija fanatičnosti autorskog tima sigurno je podatak da je na likovima radio 10 dizajnera i da je za kompletiranje svakog od njih bilo potrebno oko 16-17 meseci. S obzirom na to, ne čudi što će spisak boraca sa samo 20 imena biti najmanji u istoriji. Usled toga, ovoga puta neće postojati već predefinisani timovi a najavljeno je i da će priča biti u drugom planu, kao u slučaju KOF '98. Ovako ambiciozan plan delom je omogućen i zbog prelaska sa Atomiswave hardvera na moćniji Taito-ov X<sup>2</sup>, arkadni sistem sa kojeg između ostalog potiče i Street Fighter IV. U prevodu, svi sprajtovi su urđeni iz početka, i to u visokoj rezoluciji. Borci sa spiska su uglavnom stari heroji poput Kyo Kusagani-ja, Goro Daimon-a, Iori Yagami-ja, Athena Asamiya-e, braće Bogard, Joe Higashi-ja uz samo jednog debitanta, Raiden-a, kojeg smo upoznali kroz prva izdanja Fatal Fury serijala. Vrlo čudno deluje odluka da u njihovom društvu nije i Mai Shiranui, koja je sigurno jedan od najpopularnijih SNK likova i

učesnik svih prethodnih KOF turnira. Ako je verovati izdavaču, još jedino nije poznat završni protivnik, ali kako je to u ovakvim kompilacijskim izdanjima uvek bio Rugal, verujemo da postoje velike šanse da se to desi i ovoga puta.

Izvođenje će i dalje biti zasnovano na poznatom 3 na 3 sistemu ali uz par ne tako drastičnih promena. Jedna od pravih novina vezana je za mnogo brže izvođenje Super Special Moves-a, bez pauze koja je u prošlosti omogućavala iskusnjem protivniku da ih često izbegne. Critical counter sistem dozvoljava da nakon zadavanja snažnog kontra udarca nastavite seriju i u idealnom slučaju, završite je specijalnim potezom. Još jedna dobra ideja odnosi se na razdvajanje protivnika u slučaju da istovremeno zadaju udarac jedan drugom. Takođe, mogućnost slobodne izmene partnera u toku runde koju je predstavio The King of Fighters 2003 je potpuno izbačena.

Baš zbog toga što predstavlja svež start za franšizu, KOF XII je po nama igra koju bi možda trebalo očekivati i sa više pažnje od Street Fighter-a IV.

Uh, dal King of Fighters XII ili Street Fighter 4. Obe su dobre, obe imaju svoj šarm. Jedva čekam da izade.

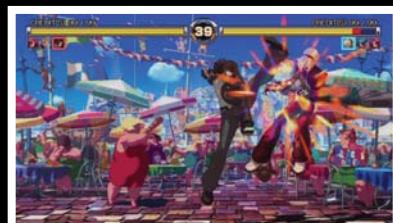
*Uroš Miletic*

Ukoliko niste preterano upućeni u tematiku svi delovi originalne 2D serije od '94 pa do 2006 (KOFXII) vam na prvi pogled mogu delovati veoma slično pre svega zbog uvek istih ili malo doterivanih sprajtova koji se vuku još od prvih NeoGeo izdanja. XII će po prvi put doneti kompletno nove sprajtove u visokoj rezoluciji i 2D HD grafiku kakvu do sada definitivno niste videli.

*Nikola Jovanovic*

Kao što sam već negde spomenuo. 2009. je godina povratka legendarnih borilačkih serijala.

*Luka Zlatić*





**Nintendo/Nintendo**

**Izlazi: jun 2009.**

**Platforma: Wii**

**Web: [www.wii.com](http://www.wii.com)**

# WII SPORTS RESORT

autor: Vladimir Dolapčev

**Z**nate li koja je najprodavanija igra svih vremena? Verovali ili ne, ali u pitanju je Wii Sports! Prema podacima koje nedavno objavio Nintendo, zaključno sa 31. decembrom 2008. ovo ostvarenje našlo se u preko 40 miliona domova! Mada je činjenica da je ovakav uspeh postignut najviše zbog toga što se ovaj naslov dobijao u paketu sa ogromnom većinom konzola, to ipak mnogo ne umanjuje njegov značaj izražen i kroz sveopštu prisutnost u popularnoj kulturi. Ipak, to nije jedini razlog zbog čega se izlazak Wii Sports Resort-a očekuje sa nestrpljenjem. Naime, Nintendo je još na prethodnom E3 sajmu najavio da će on biti prva u nizu igara sa punom podrškom za Wii MotionPlus (uključenim u paket, iako će se prodavati i zasebno), koji bi trebao da dozvoli potpuno verno prenošenje pokreta na ekran.

Resort ipak nije klasičan nastavak, jer osim imena i nema mnogo sličnosti sa prethodnikom. Umesto obrađivanja popularnih sportova, celokupna igra ovoga puta je smeštena na plažu i obuhvata totalno drugačije aktivnosti, kao što su frizbi (Disc Dog), Džet ski (Power Cruising) i Kendo (Sword Play). Njihov ukupan broj će sigurno biti veći

od 10, ali Nintendo tek treba da ih sve predstavi. Od onoga što je moglo da se vidi, najzabavnije deluje upravo Kendo. Njegovo izvođenje donekle podseća na Wii Sports Boxing, s tim što je akcenat podjednako dat na odbranu i napad, umesto samo na besomučno (i vrlo zamorno) mlataranje rukama. Sa druge strane, Power Cruising je u svojoj sadašnjoj formi malo razočarenje – osim što ne postoji podrška za 2 igrača, nije tačno jasno ni na koji način ova mini igra angažuje Wii Motion Plus. Nadamo se ipak da je duhovni naslednik legendarnog Wave Race-a u međuvremenu doživeo preko potrebnu unapređenju.

Kao što možete da vidite na slikama, grafička podloga je vrlo malo promenjena u odnosu na original, što znači da je ponovo stavljen u drugi plan i koristi samo deo hardvera konzole.

Najveća zamerka koja se mogla uputiti originalu jeste što je on više ličio na demo disk nego na pravu igru, pa nas ne bi čudilo da isti slučaj bude i sa Resort-om. Ipak, ako discipline budu zanimljive a implementacija Wii MotionPlus-a vrhunška, sigurni smo da će Nintendo zabeležiti još jedan bestseler.

Evo još jednog Nintendovog naslova za Wii koji će se verovatno kao i njegov prethodnik zakucati na prvo mesto prodavanosti najmanje dve praznične sezone. Prosto je neverovatno što Nintendu polazi za rukom, ali tako je to kad vam je ciljna grupa daleko šira od nekih tamo "hardcore igrača". Wii MotionPlus je svakako korisno unapređenje za ceo sistem i ako bude radio i u drugim igrama kao u novom Wii Sport-u bice odlično.

*Nikola Jovanović*

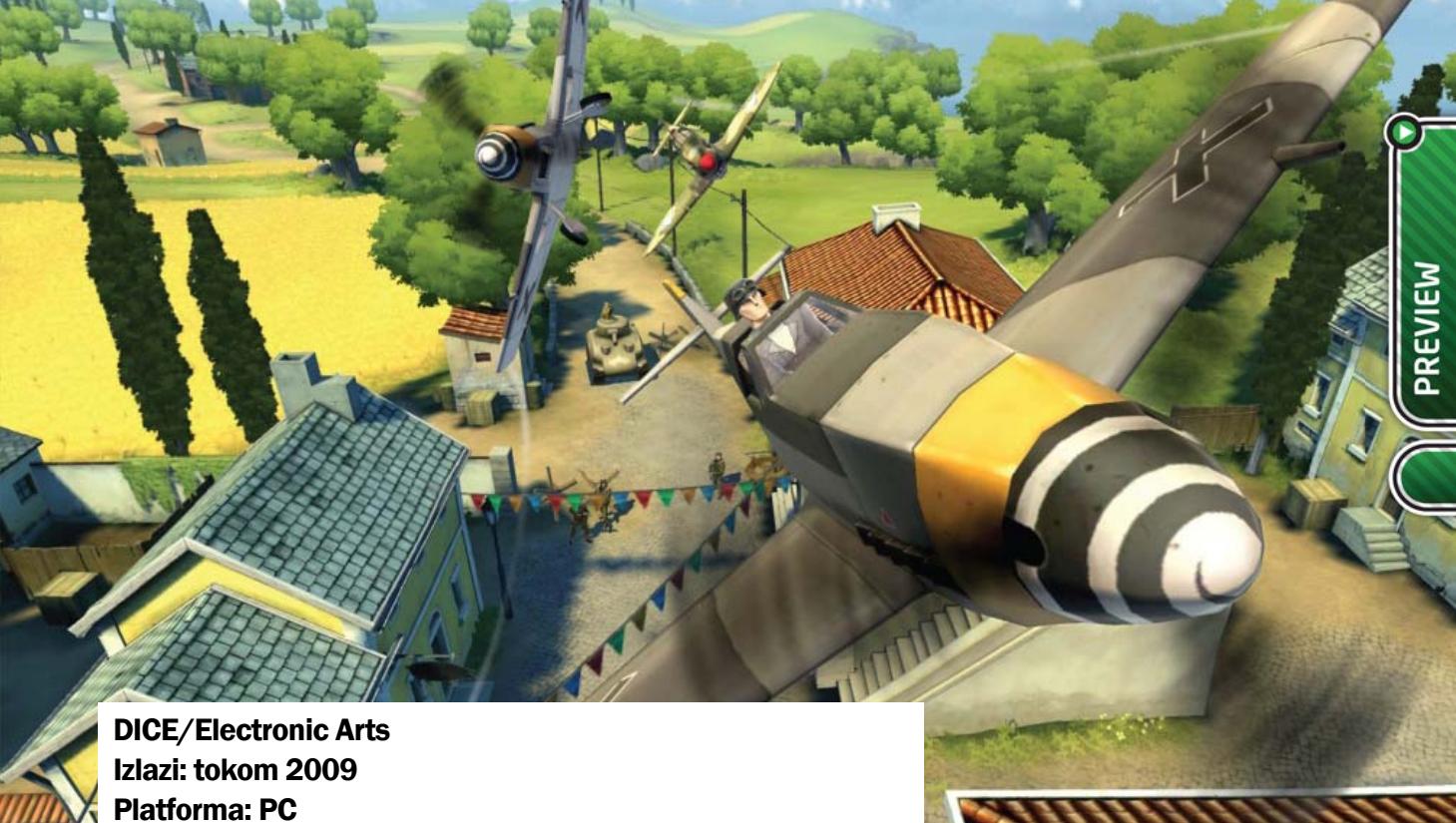
Kao i svakom ponosnom vlasniku Wii-a, te samim tim čoveku koji je igrao Tenis danima, ideja o nastavku najboljeg demo programa ikada donosi mi osmeh na lice.

*Luka Zlatić*

Malo vremena, koliko sam proveo igrajući Wii Sports, mi je bilo dovoljno da shvatim zašto toliki broj ljudi hvali ovo ostvarenje. Biće zanimljivo videti neke nove 'discipline' i način izvođenja za njih.

*Viktor Vidosavljević*





PREVIEW

DICE/Electronic Arts

Izlazi: tokom 2009

Platforma: PC

Web: [www.battlefield-heroes.com](http://www.battlefield-heroes.com)

# BATTLEFIELD HEROES

EA ne leži visoko na listi popularnosti autora ovog teksta. Firmu koja godišnje mora da izbaci barem dva Need for Speed i par Battlefield naslova, uz još pet dodataka za Simse, ni na koji način ne može smatrati inovativnom. Ali neminovno je da ga sa vremenom na vreme dočeka iznenađenje, koje se ovog puta pojavilo u vidu Battlefield Heroes.

U kratkim crtama, Battlefield Heroes (BH) predstavlja port regularne Battlefield igre (konkretno one iz godine 1942), koju ćete moći da pokrenete iz svog internet pretraživača. Reč je o masovnom sukobu dve frakcije oko kontrolnih tačaka na svakoj mapi. BH je u potpunosti inspirisan Drugim svetskim ratom, stavljujući nemačku i britansku armiju jednu protiv druge, sa arsenalom i voznim parkom karakterističnim za taj period. Glavna ideja je pružiti velikom auditorijumu igrača priliku da ukrst koplja bilo gde, bilo kada, potpuno besplatno. Potrebna je samo registracija i zabava može da počne.

Mada BH odskače od drugih Battlefield naslova svojom stripolikom grafikom, mehanika igre je ostala nepromenjena. Izvedba je prebačena u treće lice, ali nakon početnog perioda privikavanja ne bi trebali da imate nikakav problem. Igrivost je prilagođena i ne toliko

iskusnim igračima, te će vaš lik biti u stanju da primi mnogo više neprijateljske paljbe, dok je efektivnost aviona i vozila drastično smanjena.

Za svaki od nalogu koji otvorite moći ćete da napravite po četiri lika različitih klasa i frakcija. Na osnovu uspešnosti dobijaćete iskustvo, koje ćete kasnije raspoređivati u nove osobine vašeg lika. Sama igra će se pobrinuti da su sukobljeni igrači na trenutnoj mapi približno istog nivoa, što će noviljama omogućiti da sa lakoćom upoznaju mehaniku BH, a iskusnijim igračima obezbediti očekivani kvalitet partija.

Svedoci smo novog pokreta u igračkoj industriji, koji nastoji da proizvode megalomanskih igračkih korporacija približi širokim narodnim masama. Battlefield Heroes je samo jedan od primera koji se nadamo da će slediti i drugi popularni multiplayer hitovi.

Ovo je prva besplatna igra koju će Electronic Arts ponuditi na svom sajtu. Igru ćete moći skinuti potpuno besplatno i zaigrati preko interneta a izdavač će zaradu ostvarivati na osnovu kupovinu specijalnih predmeta u okviru igre. Stripovski izgled i skoro neograničen broj kombinacije personalizacije vašeg lika (naravno ako posedujete veću količinu novca na kreditnoj kartici) predstavljaju potpuno drugačiji pogled na Battlefield franšizu.

Vladislav Herbut

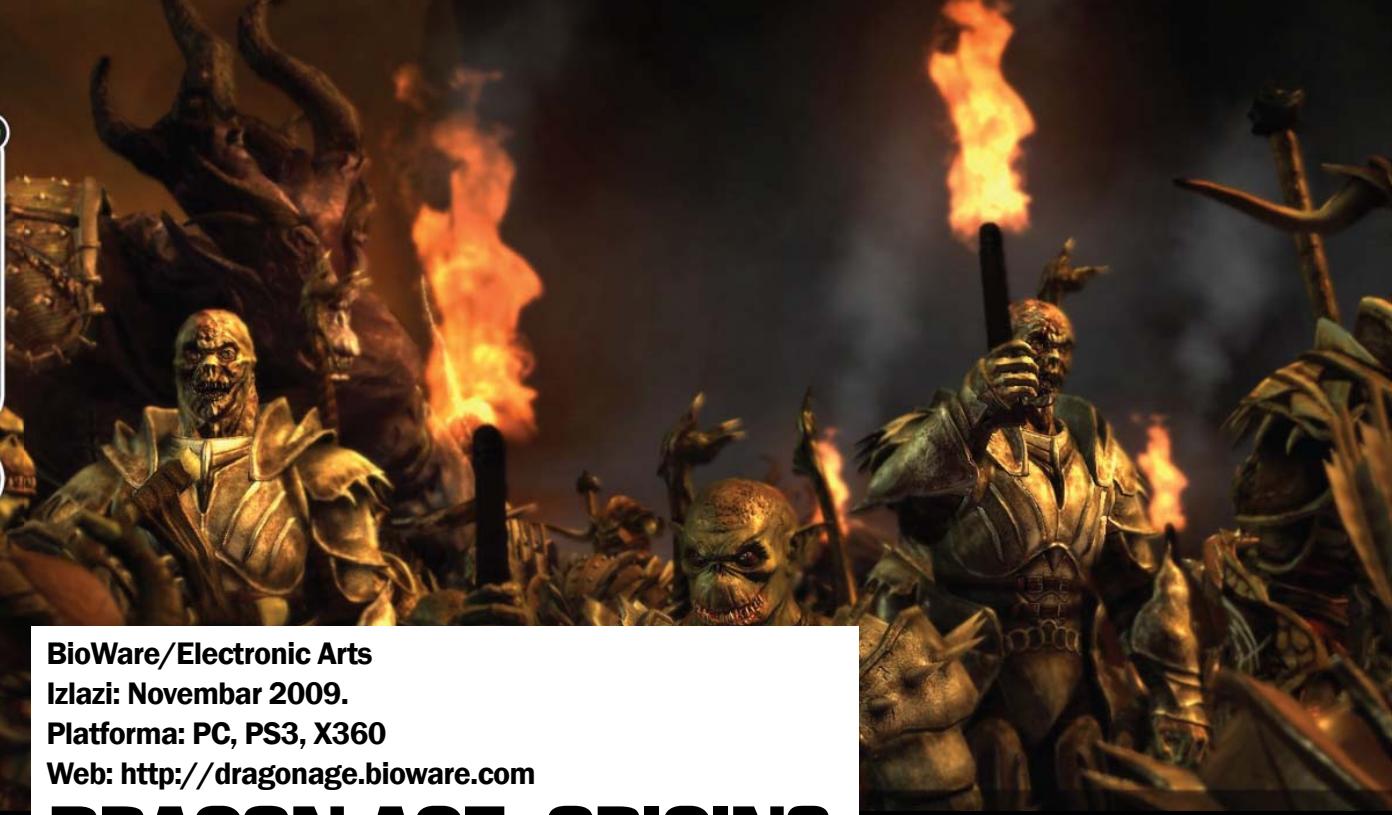
Besplatni Battlefield? Yes, please!

Milan Đukic

Nisam veliki fan Battlefield serijala, ali Heroes izgleda kao duhovitija i intenzivnija igra, a to je ono što mi se dopada.

Luka Zlatic





**BioWare/Electronic Arts**

**Izlazi: Novembar 2009.**

**Platforma: PC, PS3, X360**

**Web: <http://dragonage.bioware.com>**

## DRAGON AGE: ORIGINS

Jedna od najočekivanih igara ove godine je svakako Dragon Age: Origins. Prva najava i prvi preview tekst su se pojavili pre skoro pet godina. Ali ubrzo nakon toga sva priča o igri je prestala i mnogi su pretpostavili da je igra otkazana.

Ipak posle toliko vremena BioWare se vratio na ovaj projekat i vrlo je moguće da ćemo dobiti jedan od najboljih RPG-ova ove godine, ako ne i najbolji. Iako nije povezana sa jednim od najpoznatijih naslova ovog razvojnog tima, serijalom Baldur's Gate, može se reći da je Dragon Age spiritualni naslednik ovog serijala. Prvo kreirate svog lika, birate mu pol, rasu i klasu (na početku su to samo ratnik, lopov i čarobnjak ali kasnije dobijate mogućnost uže specijalizacije) dok kroz igru svoju družinu možete popunjavati raznim zanimljivim članovima sa maksimumom od četiri člana. Neki od njih mogu biti generički kao npr. "čuvar tornja" koji su sa vama samo do izvršenja neke misije, dok su drugi sa vama na duže staze. Svaki od likova u vašoj družini ima svoju agendu, stavove i pozadinsku priču tako da sa različitim sastavom grupe možete iskusiti sasvim drugačiju priču, dijaloge, sporedne misije i slično.

Borba je ista kao i u prethodnim ostvarenjima ovog tima, Baldur's Gate i KOTOR, što znači da je borba u realnom vremenu sa opcijom da zaustavite vreme. S obzirom na veoma dobro razvijen sistem odnosa u grupi koji smo imali prilike da vidimo u KOTOR serijalu, možemo očekivati samo napredniju varijantu u Dragon Age. Pored toga stalno ćete se susretati sa moralnim račvanjima koja će uticati

na dalji tok igre. Jedan od primera je na samom počektu u situaciji sa zatvorenikom u kavezu koji vam nudi ukradeni ključ u zamenu vodu i hranu. Možete mu pomoći, ignorisati ga ili ga ubiti (moraćete ubiti i stražara koji je svedok) i uzeti mu ključ. Ovakvih dilema ćete imati kroz celu igru, što znači da postoji mogućnost da se završi na više različitih načina. Glavna inovacija u igri je najavljena u samom naslovu igre a to je vaše poreklo. Postoji šest porekla i svako od njih određuje vašu početnu poziciju, lični cilj i odnos sa NPC-ovima kroz igru. Primera radi, "ljudski plemič" počinje u zamku svog oca u vreme izdaje tempirane sa odlaskom vašeg starijeg brata i većina braćica, dok ste kao "Dalish vilenjak" član jednog od poslednjih klanova vilenjaka koji nisu prihvatali rostvo pod ljudima i koji žive u šumama daleko od gradova sa ciljem da očuvaju tekovine vašeg naroda sve dok ne najđete na sveti predmet iz prošlosti vašeg naroda. Ipak bez obzira na poreklo svima je zajedničko da se pridružuju elitnom odredu za odbranu kraljevstva nazvanom Grey Wardens.

Pol, rase, poreklo i klase sa svojim specijalizacijama u raznim kombinacijama daće vam mogućnost da iskusite ovo remek-delu na više različitih načina. Ostajemo samo da čekamo novembar.

Generalno mi smeta kada se RPG naslov radi paralelno za PC i konzole, ali u slučaju novog Dragon Age-a bi mogao da napravim izuzetak.

*Luka Zlatić*

Bioware najavljuje ovu igru kao povratak na stare RPG staze. Iako sam ja lično više fan KOTOR-a nego Baldur's Gatea, ovo je definitivno jedno od ostvarenja koje željno iščekujem.

*Uroš Miletic*

Bioware se vraća na stare staze. Dragon Age: Origins će sigurno biti jedan od onih naslova koji će se igrati polako i sa velikim uživanjem.

*Viktor Vidosavljević*





**Raven Software/Activision**

**Izlazi: Kad bude gotov**

**Platforma: PC, PS3, X360**

**Web: [www.wolfenstein.com](http://www.wolfenstein.com)**

# WOLFENSTEIN

Prošlo je sedam godina od pojavljivanja poslednjeg single-player Wolfenstein-a, pod nazivom Return to Castle Wolfenstein koji je u to vreme bio pravi hit. Posle toliko vremena ponovo ćemo imati priliku da povedemo glavnog junaka B.J. Blazkowicza u borbu protiv Nacista koji se petljaju sa okultnim moćima.

**P**riča nas vodi u izmišljeni grad Isenstadt gde su Nacisti svoja istraživanja novog naoružanja usmerili ka mračnoj energiji pod nazivom Black Sun. Prilikom dolaska u grad povezaćete se sa članovima lokalnog pokreta otpora, Kreisau Circle. Interesantno da je ova grupa stvarno postojala u vreme Drugog Svetskog rata i nju su činili članovi nemačke aristokratije čiji je cilj planiranje budućnosti Nemačke nakon pada Trećeg Rajha. U igri su predstavljeni kao klasičan pokret otpora koji ne bira sredstva u svom cilju da zaustavi Naciste. Kroz Isenstadt se možete slobodno kretati i po gradu su raspoređene tzv. bezbedne kuće pokreta otpora u kojima možete dopuniti municiju, dobiti važne informacije i preuzimati misije. Kako igra napreduje protivnici će postajati jači zbog sve veće upotrebe Black Sun energije tako da nećete moći da ih eliminišete konvencionalnim naoružanjem. Ali B.J. ima keca u rukavu. S obzirom da je istraživanje Black Sun energije omogućilo pristup paralelnoj dimenziji jednostavno nazvanoj Veil, vrlo brzo ćete dobiti mogućnost da i sami prelaziti u ovu dimenziju. Posete ovoj dimenziji će ostaviti pozitivne posledice

na glavnog junaka u vidu specijalnih moći koje možete da koristite u borbi protiv Nacista. Prva od ovih moći je tzv. Mire koja omogućava B.J.-u da uspori vreme i tako lakše eliminiše neke od težih protivnika kao što je oklopljeni nacist (usporite vreme, pridete protivniku sa leđa i raznesete mu boce koje napaju oklop Black Sun energijom).

Igra će kao i prethodni delovi posedovati gomilu skrivenih delova u kojima se nalaze nagrade u vidu zlatnih poluga i vrednih predmeta. Ove predmete zamenjujete za monetu koju kasnije koristite za unapređivanje vašeg naoružanja. Pored Kreisau Circle u gradu operišu i druge grupe od kojih se neke mnogo bliže okultici i one vam omogućavaju da za novčanu nadoknadu unapredite vaše super-moći i oružje zasnovano na Black Sun energiji.

Što se tiče multiplayer komponente, ona će se zasnovati na principu viđenom u Enemy Territory što znači da možemo očekivati timske borbe, klase i sistem zauzimanja tačaka od važnosti ali sa upotreboj specijalnih moći i Black Sun oružja.

Legendarna igra u next-gen ruhu? Definitivno moram da probam.

*Uroš Miletić*

Moji prvi FPS koraci, logično, bili su u legendarnom Wolf 3D-u. Vreme je da se obriše prašina sa starog arsenala i ponovo zakorači u pakleni nacistički zamak.

*Luka Zlatic*

Nacisti koji se previše igraju sa naukom, stari dobri B.J. Blazkowicz, mračna atmosfera... Ajmo, ajmo, brže to malo!

*Viktor Vidovavljević*



**Ubisoft Montpellier/Ubisoft**

**Izlazi: Kad bude gotov**

**Platforma: PS3, Xbox360**

**Web: [www.ubi.com](http://www.ubi.com)**

# BEYOND GOOD & EVIL 2

Iako je prvi Beyond Good & Evil zamišljen kao početak trilogije, dalja sudbina franšize bila potpuna nepoznanica sve do decembra 2008. godine, kad je Ubisoft zvanično obelodanio da se ipak radi na nastavku. Neizvesna sudbina je posledica izuzetno loše prodaje prvog dela, koji je i pored originalnog izvođenja, sjajno ispričane priče i generalno povoljnijih kritika doživeo potupni kolaps na blagajnama širom sveta. Delom se taj komercijalni neuspeh igre može pripisati i lošem "tajmingu" samog izdavača, koji je Beyond Good & Evil izbacio paralelno sa prvim delom Prince of Persia franšize.

**U**intervjuu koji je Mišel Ansel, idejni tvorac igre, dao francuskom časopisu "Jeux Vidéo Magazine" u decembru prošle godine, istaknuto je da tim od desetak ljudi razvija igru preko godinu i po dana. Nažalost, osim činjenice da je autorski tim dobio potpunu slobodu da radi na projektu, nije bio u mogućnosti da pruži bilo kakve detaljnije podatke vezane za samu igru. Dugo iščekivani "tizer" trejler koji se pojavio krajem prošle godine je samo dodatno zagolicao maštu igraca, pritom ne otkrivači nijednu bitnu informaciju. Video koji prikazuje kinematik iz igre, konkretno pokvareni hoverkraft pored pustinjskog puta, sa Pey'jom (starim znancem iz prvog dela) u prvom planu, nije dao odgovor na goruća pitanja vezana za datum izlaska

igre, njenu priču, izvođenje i platforme za koje se razvija. Ipak, realno je očekivati da će platformska igra poput Beyond Good & Evil 2 biti dostupna na svim velikim konzolama. Tome ide u prilog i izjava Ubisoftovog CEO-a da će naslov biti okrenut "casual" igracima, što bi trebalo da omogući bolju prodaju, i samim tim obezbedi razvoj poslednjeg dela sage.

Još se ne zna u kom pravcu će se nastaviti priča o okupaciji Hilisa od strane totalitarnih DomZ vanzemaljaca i da li ćemo se ponovo sresti sa junakinjom prvog dela, Jade. Imajući u vidu da datum izlaska igre još nije objavljen, sa sigurnošću možemo reći da ćemo na Beyond Good & Evil 2 čekati još minimum godina dana.

Prvi deo je bio fantastičan. Nadam se da će nas drugi podsetiti da žanr avanturističkih igara nije izumro.

*Uroš Miletić*

Ima pravde! Originalni Beyond Good & Evil je bila fantastična igra koja iz ko zna kog razloga nije doživela više nego zasluzeni komercijalni uspeh. Valjda se istorija neće ponoviti.

*Vladimir Dolapčev*

Prvi deo je jedna od igara koje se nikada nisu primile kod šireg dela publike onoliko koliko su zasluzile. Gajim velika očekivanja i za Beyond Good & Evil 2.

*Luka Zlatic*





**2K Czech /2K Games**

**Izlazi: Druga polovina 2009.**

**Platforma: PC, PS3, Xbox 360**

**Web: [www.mafia2game.com](http://www.mafia2game.com)**

# MAFIA 2

Hoće li nastavak opravdati velika očekivanja? Po svemu sudeći, hoće.

autor: Vukašin Stijović

**U**koliko ne bude neplaniranih produžavanja rokova, u drugoj polovini 2009. godine izlazi Mafia 2, nastavak jedne od najkompletnijih i najkvalitetnijih igara decenije na izmaku. Mafia: The City of Lost Heaven, što je puni naziv prve igre koja se pojavila krajem leta 2002. godine, je superiornim izvođenjem, vrhunskim tehničkim karakteristikama i fenomenalnom pričom pružila potpuno drugačije, i usuđujemo se reći dublje igračko iskustvo u odnosu na velikog žanrovnog rivala, GTA 3, koji se pojavio samo par meseci ranije. Prvi razlog za optimizam predstavlja činjenica da igru razvija isti tim, ukoliko se izuzme promena imena ekipa (Illusion Softworks je u međuvremenu postao 2K Czech). Vremenski, igra je locirana u kasne 40-te i 50-te godine prošlog veka, u Empire City, fiktivni grad koji je prema rečima autora kreiran po uzoru na Njujork i San Francisko tog vremena. Što se tiče veličine samog grada, ona je impresivna – grad će se protezati na više od 10 kvadratnih milja (što je preko 25 kvadratnih kilometara). Mafia 2 neće nametati nikakva prostorna ograničenja igraču, tako da će celokupna mapa grada biti potpuno dostupna za istraživanje od samog starta igre.

Priča će pratiti ustaljeni klišće momka

koji se vraća iz rata u stari komšiluk, da bi se uskoro našao usred sukoba koji plamti među tri mafijaške familije. Autori najavljaju da će odluke i ponašanje igrača tokom igre uticati na njen tok, kao i da će Mafia 2 imati više alternativnih krajeva. Akcenat igre će ponovo biti na kvalitetnoj naraciji, čemu ide u prilog najava razvojnog tima da će naslov imati preko dva i po sata "in-game" animacija, a sam scenario igre, prema rečima Danijela Vavre koji je pisac scenarija i režiser oba nastavka, se proteže na preko 700 stranica.

Što se tehničkih karakteristika igre tiče, za sada su informacije veoma šture. Sistemska zahtevnost nije objavljena, ali sudeći prema do sada objavljenim trejlerima, evidentno je da će igra izgledati spektakularno, i realno je očekivati da će biti potrebna sličan računar za udobno igranje.

Ipak, da ne bi bilo sve tako ružičasto za PC igračku populaciju, postarala se najava autorskog tima da se igra razvija paralelno i za Xbox 360 i PlayStation 3, u skladu sa aktuelnim trendovima. Da li će ovo doneti neželjene nuspojave PC igračima, bilo u vidu simplifikovanog izvođenja, ili tehničkih problema (ko je rekao GTA 4?) ostaje da se vidi.

GTA u vreme Al Kaponea. Kada se pojavi prvi deo igra je bila pun pogodak. Drugi deo bi trebalo da donese unapređenje na svim poljima. Prohibicija, kockanje, švercovanje i okršaji između mafijaških porodica je ono što vas čeka u ovom dugo iščekivanom nastavku.

*Vladislav Herbut*

GTA 4 me je razočarao na više nivoa. Nadam se da će novi deo Mafije ispuniti ono što očekujem od sandbox igre.

*Uroš Miletic*

Jedna od verovatno najboljih igara svih vremena dobija svoj nastavak. Treba li reći nešto više?

*Luka Zlatić*





**Starbreeze / Atari**

**Izlazi: 7. april 2009.**

**Platforma: PC, PS3, Xbox360**

**Web: <http://atari.com/riddick/>**

# THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Sudbina igre The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena je dugo bila neizvesna - posle nastanka Activision Blizzard-a (Vivendi je pre spajanja imao licencu) naslov je dugo vremena bio na "ledu". Krajem prošle godine, Atari je otkupio prava na igru, i švedskom timu Starbreeze dao dodatnih šest meseci da ispolira praktično završen projekt.

**P**rvi deo, koji se uz veoma malo najava pojavio krajem 2004. je stao rame uz rame sa Half-Life-om 2 kao najbolja pučačina te godine, ostavivši daleko iza sebe marketinški naduvani promašaj poznatiji kao Doom 3. Odmah na početku je bitno reći da Assault on Dark Athena neće biti nastavak u punom smislu te reći jer je autorski tim prvo bitno planirao da igru načini rimejkom Butcher Bay-a. Srećom, tokom razvojog procesa inicijalna zamisla je premašila prvo bitne ambicije, tako da će dobar deo naslova biti prerađeni prvi deo, ali sa dovoljno novih sadržaja da privuče i igrače koji su igrali original pre više od četiri godine. Što se radnje tiče, igra će prosto nastaviti tamo gde je stao Butcher Bay, što bi trebalo da otkloni jedan od najvećih nedostataka originala – nezavidnu dužinu (igra se može kompletirati za dva popodneva).

Starbreeze obećava da će zadržati raznolikost izvođenja prvog dela, i štaviše da će fenomenalnu mešavinu napetog šutjanja i intenzivne akcije (sećate se scena sa Mekovima iz prvog dela?) produbiti upotrebotom tzv

"dronova". Ovi polu-roboti imaju sopstveni AI, ali ih mogu kontrolisati i protivnici na koje ćete nailaziti tokom igre. Takođe, prema najavama, nad njima je moguće preuzeti kontrolu tokom kasnijih delova igre, ili ih upotrebiti na neki manje maštovit način (poput štita).

Prema dosada objavljenim trejlerima, u kojima se može videti samo izvođenje, igra će u momentu izlaska (najavljena za 7. april ove godine) predstaviti jedan od najkvalitetnijih grafičkih endžina na tržištu. To će svakako imati svoju cenu u zahtevnosti igre, ali imajući u vidu optimizovanost prvog dela, mislimo da razloga za preveliku brigu nema.

I za kraj najbolje – Vin Diesel je ponovio ulogu okorelog plaćenika Riddick-a u Assault on Dark Athena, tako da ćemo još jednom imati zadovoljstvo da slušamo njegove mačo über-kul komentare - "F\*ck with me? Never wise". April je odmah iza čoška, spremite se za igru koja će prema svemu viđenom biti jedan od najozbiljnijih kandidata za FPS godine.

Ovaj polu-nastavak, polu-rimejek igre The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay vas ponovo stavlja u ulogu savršenog ubice, ovog puta na piratskom brodu Dark Athena na kojem se ljudi pretvaraju u dronove. Na vama je da ih zaustavite. Princip izvođenja je ostao isti mada igra donosi nove elemente u sistemu borbe i unapređenje grafike.

*Vladislav Herbut*

Ko bi rekao da je već toliko prošlo? 2004. originalni XBOX i The Chronicles of Riddick su definitivno bili ispred svog vremena. Iako Vin Diesel-ova franšiza nikako da se odlepi od zemlje, makar je iz celog Riddick univerzuma izašlo nešto sa neospornim kvalitetom - veoma inovativna FPS igra koja sada posle skoro pet godina dobija HD remake. Osim proširenja single player priče, po prvi put biće dodat i multiplayer mod - napokon.

*Nikola Jovanović*

Osim igračima koji su ga propustili pre 5 godina, Dark Athena će sigurno biti zanimljiva i svima koji su prešli original. Nova grafička podloga, nivoi i izmene u izvođenju su dovoljna preporuka.

*Vladimir Dolapčev*





## KRATAK POGLED U 2010.

**N**akon što smo podelili sa vama naše želje i nade vezane za igre koje bi mogle da obeleže 2009. godinu, bacićemo i kratak pogled na igre koje se već uveliko najavljuju, a sigurno se neće pojaviti pre 2010.

Kao što se može videti u našem Starcraft II preview-u, kampanja će izaći u tri dela, a posle Terrana, na redu su Zergovi. Iako se svi nadaju da će redosled biti 2009 – Terrani, 2010 – Zergovi, 2011 – Protosi, vrlo je moguće da će razmaci između kampanja biti duži. Starcraft nije jedini adut Blizzarda, pa se svi nadaju da će 2010. doneti i Diablo III.

Još jedna igra u epizodama bi svoj sledeći deo (verovatno i poslednji) trebalo da doživi na kraju prve decenije 21. veka. Half-Life 2 Episode 3 je naslov koji čekamo već predugo i ako Valve bude još odugovlačio (i nastavio da dalje mrsi priču), postoji šansa da će se

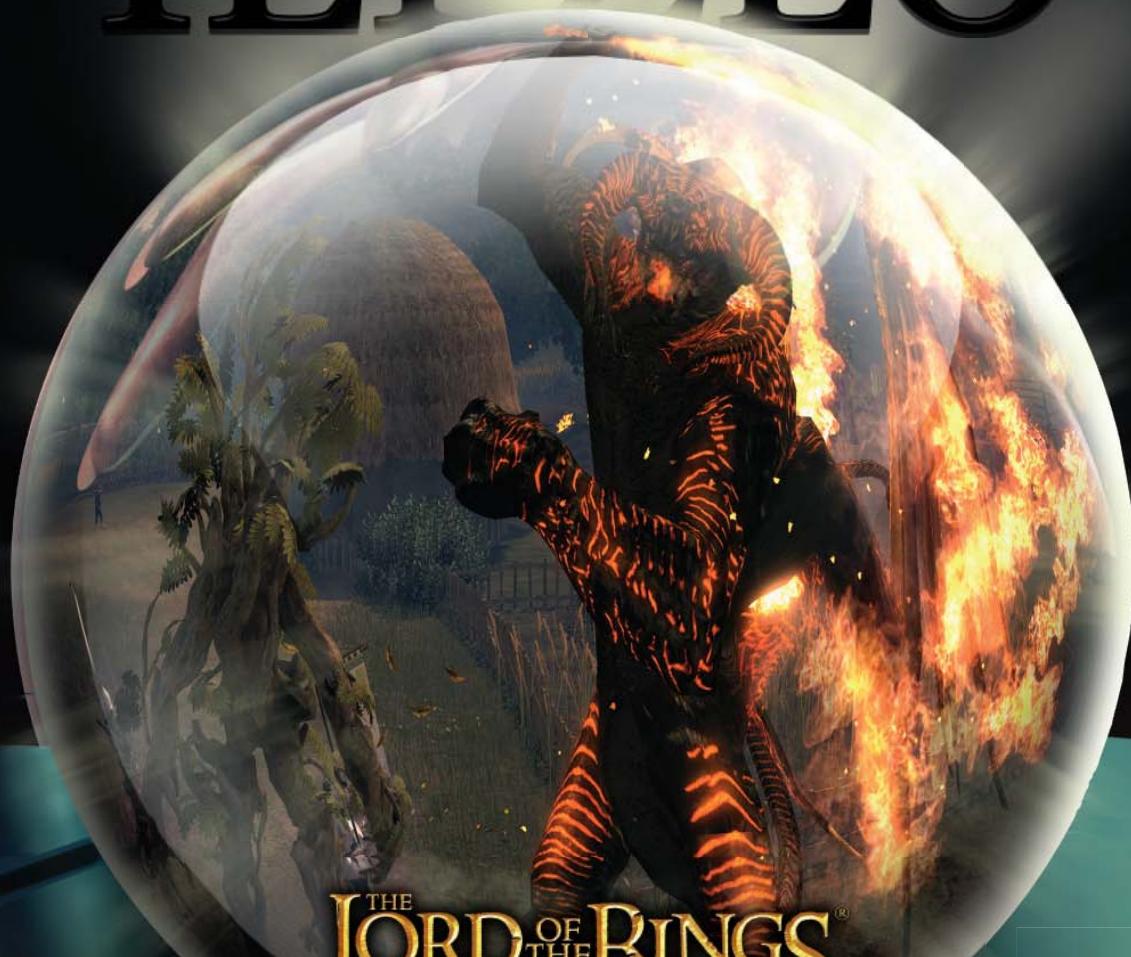
igrači smoriti, te da kraj HL sage ne bude onoliko spektakularan koliko bi trebalo.

2010. će biti i MMO godina, a već su najavljeni sledeći napadači na tron koji WoW suvereno drži već godinama. Ekipa koja je radila na KOTOR-u bi trebalo da igrom Star Wars: The Old Republic konačno pruži SW fanovima MMO igru koju oduvek čekaju. Ljubitelji super heroja će konačno moći da napuste City of Heroes and Villains i probaju nešto novo – DC Universe Online. A realno, ko je lud da propusti šansu da zajedno sa Batmanom sređuje super negativce? I naravno, pretpostavlja se da će 2010. biti godina koja će nam konačno doneti Guild Wars 2.

Naravno, biće tu još mnogo potencijalnih hitova, a ko zna, možda uskoro izade i Duke Nukem Forever. No, više od tome za 12 meseci.



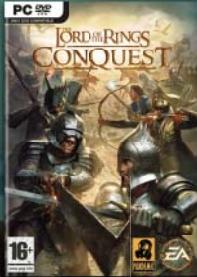
# DOBRO IZBOR JE TVOJ ILLIZLO



## THE LORD OF THE RINGS CONQUEST™

WWW.LORDOFTHERINGSCONQUEST.COM

OD 16. JANUARA U PRODAJI



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic and the Pandemic logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All The Lord of the Rings related content other than content from the New Line trilogy of The Lord of the Rings films © 2004-2009 The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises ("SZE"). All Rights Reserved. The Watcher logo, "The Lord of the Rings: Conquest", "The Lord of the Rings" and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of SZE under license to Electronic Arts Inc. All content from The Lord of the Rings film trilogy © MMV-MMVII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

## Skate It

Nakon što je EA postigao uspeh na next-gen konzolama sa Skateom, bilo je vreme i za Spinoff serijal za Wii i NDS. Tu je na scenu stupio Skate It, igra smeštena hronološki između Skatea i Skatea 2, a od konkurenčije se izdvaja ludim sistemom kontrole.



## X-Blades

Malo Prince of Persia, malo Devil May Cry, malo sexy anime cica, malo nebulozni dijaloz i mnogo akcije. Zlobnici bi rekli da je X-Blades namenjen populaciji od 13 godina, ali i morali da priznaju kako se ispod toga krije jedna sasvim zabavna hack & slash igra.



52 Street Fighter 4

62 F.E.A.R. 2: Project Origin

64 X-Blades

66 Burnout Paradise: The Ultimate Box

68 Skate 2

71 Skate It

# SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

### Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA 84

### Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA 68

### Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA 22

autor: Luka Žlatić

# PUT ULIČNOG BORCA

Skoro 22 godine traje jedan od omiljenih serijala igara. Serijala čiji su delovi okupili oko sebe desetine miliona igrača svih uzrasta, sa svih krajeva planete. Cilj svakog od ovih igrača je isti. Da dokažu da su najbolji virtualni borci u svom društvu ili šire, da savladaju sve virtuelne protivnike i da se uz to dobro zabave.

Neverovatno je da kroz tolike godine, i tolike verzije, osnovna mehanika ostaje ista, a da je opet svaka sledeća igra u serijalu dovoljno drugačija da bude zanimljiva. Ali opet, to je i logično i potpuno u duhu. Ako je put svakog uličnog borca da kroz svaku borbu postaje sve jači, čvršći i bolji, tako je i put svake Street Fighter igre takav da se konstantno usavršava.

Ista je priča i sa igračima. Kroz svaku verziju

moraju da menjaju i usavršavaju svoj stil igre da bi se prilagodili novim tehnikama svog omiljenog lika, ili pronašli nove favorite i mrske protivnike. I ne samo što moraju, već to i čine danas sa istim entuzijazmom kao i recimo 1991. godine kada se pojavio Street Fighter II.

Ukoliko niste imali priliku da prodete čitav put Street Fightera, potrudićemo se da vam u tome pomognemo kratkom istorijom celog serijala, prikazom novih boraca kojima je Street Fighter IV prilika za debi, i naravno, opisom same igre.

Obucite svoj Gi, stavite rukavice i vežite traku oko čela.

Duboko udahnite i koncentrišite se.

Get Ready.

FIGHT!



# ISTORIJA SERIJALA

## Street Fighter

Saga je počela u avgustu 1987. godine. U ulozi Ryuva igrači su imali zadatak da pobede na turniru koji se sastojao od serije mečeva jedan na jedan, poslednji meč je borba protiv Sagata. Deset ponuđenih protivnika nije bilo moguće birati (a pored Ryuva, Sagata i Kena, još četvorica se pojavljuju u kasnijim SF igrama), pa su borbe jedan na jedan protiv živog provinika bile borbe Ryu protiv Kena. Pored tri legendarna lika, kroz serijal se od prvog dela provlače i tri legendarna poteza: Hadoken, Shoryuken i Tatsumaki Senpu Kyaku.



## Street Fighter II

Četiri godine kasnije, 1991., pojavila se igra koja je osvojila čitav svet – Street Fighter II The World Warrior. Logična evolucija u odnosu na prethodnika se vidi u svakom elementu igre, od bolje grafike i animacije, preko strukture borbi, do mogućnosti igre sa čak osam različitih boraca. Masovna hysterija koju je SFII prouzrokovao među igračima je dovela i do prilično čestog apdejtovanja igre. Sam SFII je imao još dve podverzije na automatima – Champion Edition i Hyper Fighting, a 1994. je usledio i nastavak Super Street Fighter II: The New Challengers, koji je doneo još bolju igrivost, još likova i prvog skrivenog borca – Akumu. SSF2 je imao i Turbo verziju, a na automatima u Aziji izašao je 2003. i Hyper Street Fighter II, specijalno izdanje povodom 15. godina serijala. Naravno, tu je bilo i mnoštvo verzija koje su izlazile za konzole i računare, a popularnost dvojke nejenjava ni danas, pa je tokom 2008. godine za Xbox 360 i PlayStation 3 izdata igra Super Street Fighter II Turbo HD Remix, koja radi u rezoluciji 1080p i ima unapređenu grafiku za koju su zaduženi bili ljudi iz Udon Comicsa, kompanije koja već godinama pravi Street Fighter stripove.



## Street Fighter Alpha (Zero)

Prvi pravi fejslifting Street Fighter serijala došao je nakon uspeha animiranog filma, koji je inspirisao kao unapređen izgled likova, tako i lokacije na kojima se borbe odvijaju. Street Fighter Alpha (Zero u Japanu) je doneo još nekoliko novih likova i unapređen sistem borbe koji se pre svega ogledao u znatno moćnijim komboima koji su imali više nivoa snage, koje je određivala skala u dnu ekrana. Kao i sve drugo što je nosilo Street Fighter ime i Alpha je odlično prihvaćena te je doživela dva nastavka. Alpha 2 na 13 boraca iz Alphe dodaje još 5 i dalje unapređuje combo sistem, a vrhunac je Alpha 3 koji sadrži čak 28 boraca, mogućnost biranja setova komboja od više ponuđenih i verovatno je igra koja se pojavila na najviše sistema od svih u serijalu.



## Street Fighter EX

Posle 10 godina u 2D, i Street Fighter je 1996. hrabro zakoračio u 3D. Za razvoj igre nije bio zadužen direktno Capcom, nego firma koju je osnovao jedan od glavnih planera SF2 – Arika. EX je koristio sisteme borbe već viđene u prethodnim igrama ali prilično dobro prebačene u tri dimenzije. Nekoliko novih likova je i dalje u vlasništvu Arike i pojavljuju se i u drugim igrama. Iako EX nije dostigao popularnost prethodnika ne može se reći da je loše prošao, pa je i on doživeo dva nastavka EX2 na arkadama i PSX-u, i EX3 koji je debitovao na PlayStation 2 konzoli.



## Street Fighter vs.

Iste godine je izšao i prvi vs., igra koja stavlja borce iz Street Figthera protiv boraca iz drugih svetova. U americi najpopularniji crossoveri su oni od kojih je sve počelo – SF protiv likova iz Marvel univerzuma. Sve je počelo igrom X-Men vs. Street Fighter, čijim su uspehom otvorena vrata za druge igre sličnog tipa pa su usledili Marvel Super Heroes vs. Street Fighter i Marvel vs. Capcom 1 i 2. Pored korišćenja Marvelovih likova, i sistem borbe je značajno izmenjen i još je arkadniji i spektakularniji, a ne treba zaboraviti ni mogućnost igre sa dva igrača u timu. Drugi crossover je zamišljen da bi razrešio pitanje koja je najbolja 2D tabačina i suprotstavlja Capcomove likove onima iz SNK-ovog King of Fighters serijala. Dve igre je pravio Capcom – Millennium Fight 2000 i Mark of the Millennium 2001, a dve SNK – The Match of the Millennium i SVC Chaos. Najnoviji crossover, izšao 2008. je Tatsunoko vs Capcom, koji još uvek nije provirio iz Japana, a pitanje je i hoće li zbog problema sa pravima na Tatsunoko likove.



## Street Fighter III

Samo godinu dana nakon Alphe 2, EX-a i X-Men vs. Street Figthera izlazi još jedan zvanični nastavak originala. Street Fighter III: The New Generation je označio početak korišćenja CPS3 baziranih automata u serijalu, potpuno promenio sastav boraca (samo Ryu i Ken su i dalje u igri), i opet promenio sistem borbe. Najveći novitet je mogućnost pariranja protivničkih napada koja je (posle daljih usavršavanja) možda i dovela do toga da i danas SF3 3rd Strike: Fight for Future (treća SF3 igra, izšla 1999.) bude najigranija borilačka igra na automatima.



# Street Fighter IV

Generacije igrača koje su odrasle igrajući se na automatima u popularnim "rupama" (na primer, na Kališu pored mini golfa) su prilično jednoglasne kada treba da daju odgovor na pitanje "Koja igra ti je omiljena?". Street Fighter II je kultna arkadna mašina kako kod nas, tako i širom sveta. Iako je bilo najavljeno da posle trojke, neće biti novih SF igara, vest da se pravi Street Fighter IV je odjeknula poput eksplozije. Nakon što je oduševio igrače na automatima, SFIV se zaputio i ka next-gen konzolama i PC računarima (nažalost, PC verzija izgleda stiže 26. juna), a mi imamo čast da je isprobamo. Posle deset dana intenzivnog igranja što protiv AI-a, što preko neta, a što u veselom društvu iz pivo i grickalice, utisci su prilično pozitivni... Jako pozitivni... Iskreno, toliko su pozitivni da je najveći problem prilikom pisanja ovog opisa kako ne preterati u hvalospevima.

**S**treet Fighter IV se hronološki nalazi između SFII i SFIII. Nakon što je Shadaloo naizgled uništen, dolazi poziv za novi turnir, ovog puta u organizaciji organizacije S.I.N. Ispostavlja se da je S.I.N. samo produžena ruka Shadalooa, i da Bison ima novi plan kako da postane najmoćniji čovek na planeti. Kao i svaki put do sada, svaki borac ima svoju priču koja je ukratko ispričana kroz uvodnu i završnu scenu. Te scene

nisu baš čudo anime tehnike, a i priča je prilično štura, ali služe svrsi koliko je potrebno. Grafika u igri je, sa druge strane, vrhunска. Sjajno animirani bорци, krupniji nego ranije, živih boja, odlično prebačeni u 3D, koji se bore po "arenama" koje pomalo zaostaju po kvalitetu, ali su i dalje verne ranijim igrama iz serijala. Što se prebacivanja u 3D tiče, nemojte se plašiti. SFIV nije 3D tabačina poput Tekkena ili Street Fightera EX, sve se i dalje odvija u

2D, a 3D je bukvalno samo šminka. Zvuk je takođe vrhunski, i što se tiče muzike koja prati svakog igrača (remixovane verzije ranijih SF tema) i njihovih uzvika i bojnih pokliča (koji mogu biti i na engleskom i na japanskom). Jedini minus mogao bi se dati naslovnoj pesmi Indestructible, koja je malo previše sladunjava.

Slično priči, i sistem borbe je negde na pola puta između SFII i SFIII. Osim



# NOVI BORCI – NEW CHALLENGERS



## Abel

Čovek bez prošlosti i vrhunski borac. Abel pati od amnezije i ne seća se ranijeg perioda svog života, ali zna da mu je cilj borba i pobeda nad agentima Shadalooa. Ovaj francuz koristi mix više borilačkih veština, a najviše se služi rvanjem. Abel je vrhunski potencijal, ali isuviše voli da rizikuje tokom borbe pa često ostavlja protivniku mogućnost kontra napada. Kada je u punoj formi i bori se pažljivo, jedan je od najjačih boraca na turniru.



## Crimson Viper

Špijunka koja radi za S.I.N. na turnir dolazi kako bi isprobala novo borbeno odelo. "Battlesuit" je opremljen mnogim gedžetima koji olakšavaju snalaženje u borbi, i koji omogućavaju da C. Viper koristi specijalne udrace. Ne zna se mnogo o njenoj prošlosti, ali je očigledno da je emocije ne zanimaju, i da njena hladna proračunatost odlično funkcioniše kada je borba u pitanju.



## Rufus

Teško je na prvi pogled proceniti koliko je Rufus zaista dobar borac. Ovaj američki borac je čitav svoj život posvetio dokazivanju toga da je najbolji borac na kontinentu. Iako ima očigledan višak težine i teško ga je uzeti za ozbiljno zbog bolesne opsesije Kenovim uspehom, on je izrazito brz, ima razoraz arsenal udaraca, od kojih se izdvaja možda i najbolji EX napad u igri. Iako mu Ultra nije mnogo jaka, iako se kombinuje s ostalim udarcima.



## El Fuerte

El Fuerte je meksički rvač (luchador), koji se bori lucha libre stilom. Hobi mu je kuvanje i putuje svetom u potrazi za jakim borbama i dobrim receptima. Njegova najveća snaga je izuzetna brzina koja je pre svega primetna u kratkim sprintovima iz kojih vešto razvija razorne kombinacije udaraca. Iako ga mnogi mogu potceniti pošto smatraju da kuvanje i borba ne idu jedno sa drugim, El Fuerte je borac kog se treba plašiti.



## Gouken

Po prvi put u serijalu imamo priliku da vidimo kako se u borbi snalazi učitelj Ryua i Kena, i stariji brat Akume – Gouken. Iako se dugo mislilo da je Gouken ubijen nakon borbe sa Akumom, očigledno je da se samo dugo krio. Zanimljivo je da Gouken nije bio igriv u arkadnoj verziji SFIV, već da čast da sa njim igraju imaju samo vlasnici kućnih igrackih mašina.



## Seth

Novi glavni negativac je Seth (poznat pod nadimkom Gospodar Lutaka), C.E.O. organizacije S.I.N. koja je zapravo deo Shadalooa. Njegovo telo je modifikovano da postane ultimativna borbena mašina, a njegovi specijalni potezi potiču od svih ostalih boraca. Isto kao i u slučaju Goukena, tek na next-gen konzolama (i PC-u kada izđe port) moguće je boriti se u ulozi Setha.



klasičnih udaraca i standardnih specijalki koje znamo još od prvog dela, tu su i dalje bacanja, ali i par noviteta. EX potez su jače verzije specijalnih udaraca, i imaju dodatna svojstva. Da bi se izveo EX potez, potrebno je da bar jedan od četiri pravougaonika koji prikazuju EX energiju bude pun do vrha. Tu su zatim Ultra komboi za čije je uspešno korišćenje potrebno i dobiti dosta batina od protivnika kako bi se skala napunila, i izvesti ih u pravom trenutku, ali su zato izrazito razorni i vrede upravo onoliko koliko ih je teško izvesti. Najveći novitet su Focus napadi. Istovremenim pritiskom

na srednji udarac rukom i nogom, borac se koncentriše i nakon dve sekunde izvodi udarac izuzetne snage. U svakom trenutku je moguće prekinuti koncentraciju i izvesti nešto slabiji udarac, ili krenuti u dash i tako iznenaditi protivnika. Takođe, dok fokusiranje traje, borac apsorbuje jedan udarac koji je primio. Ova tehnika na neki način dolazi kao zamena za pariranje koje je obeležilo Street Fighter III i otvara potpuno nove taktičke mogućnosti kako u igri za jednog, tako i za dva igrača.

Treba pohvaliti i fluidne kontrole, koje brzo i dovoljno precizno za kućnu zabavu

reaguju. Naravno, gamepad ipak nije savršen i postoje određeni komboi, pa čak i specijalke koje će vas dovoditi do ludila bilo da igrate na d-padu, bilo na levom analognom stiku. Za to je pravo rešenje nabavka nekog arcade sticka, uz koji ćete imati osećaj kao da igrate na pravom automatu, ali to je prilično skup sport...

Mogućnosti igre za jednog igrača su obilate, preko treninga, time attacka i versus moda (kroz koje je moguće otključati nove boje kostima i mnogo drugih sitnica), do klasičnog arkadnog moda u kom je cilj pobediti 6 slučajno





izabranih protivnika, zatim direktnog rivala kog svaki lik ima, i na kraju Setha, novog glavnog negativca. Izbor boraca će oduševiti sve fanove Street Fightera 2, pošto je tu legendarnih 12 likova (Ryu, Ken, Guile, Blanka, Zangief, Dhalsim, Chun Li, E Honda, Sagat, Vega, Balrog i M. Bison), kojima su pridružena 4+2 potpuno nova (možete ih videti na prethodnim stranama), a moguće je otključati još sedam starih znanaca (Dan, Fei-Long, Sakura, Cammy, Gen, Rose i Akuma) iz raznih faza serijala, za ukupan broj od 25 boraca. Multiplayer je takođe prilično dobro urađen, i lako nema turnirskih opcija, savršeno zadovoljova sve potrebe bilo igranja u društvu na jednoj konzoli, bilo igranja preko interneta, zahvaljujući prilično dobrom net kodu.

Već su najavljeni i razni dodaci za igru, počevši od alternativnih kostima za sve borce (pet kompleta, za pet boraca svaki, koji će za ne baš simboličnu cifru od četiri dolara po kompletu moći da se kupe preko Xbox Livea ili PlayStation Storea), ali i važnija poboljšanja, pre svega vezana za proširenje modova za više igrača.

Kada se na sve ovo doda i dalje sjajna igrivost, koja se ogleda i u neverovatnoj zaraznosti, i u tome da je SFIV lak za učenje, a težak za potpuno ovladavanje. Zatim, odlično rešene kontrole i osećaj prilikom kretanja igrača, te svakog udarca i još mnoge sitnice koje su primetne tek nakon dužeg igranja, jasno je koliko je Street Fighter IV dobra igra. Svaki fan Street Fighter serijala će sigurno biti oduševljen ovim nastavkom i jednostavno

ga mora imati u svojoj kolekciji. Zapravo, za svakog fana, SFIV zaslužuje ocenu bar 99, ali mi ćemo opis zaključiti jednom 91-icom, čisto zato što ima par sitnijih mana, a i postoje ljudi (mada verovatno manje od 9% igrača) koji Street Fighter jednostavno ne vole, a zatim se vratiti daljem igranju.

## Street Fighter IV

**Za:** Sjajan osećaj prilikom igre. Briljantna grafika. Street Fighter kakav treba da bude.

**Protiv:** Nemojmo cepidlačiti...

**Kontakt:** [www.compland.rs](http://www.compland.rs)

**Cena:** 6499 dinara

OCENA

91

PS3, X360



# ZA DOBRU SVIRKU NISU TI POREBNI INSTRUMENTI





# ULTIMATE BAND



NINTENDO DS™

Wii™



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

© Disney. All rights reserved. NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.

Monolith/ Warner Bros. Interactive Entertainment  
Web: [www.whatisfear.com](http://www.whatisfear.com)

# F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Pre više od tri godine imali smo prilike da igramo veoma kvalitetnu horor pučačinu, pod nazivom F.E.A.R. Nakon dva polunastavka na kojima su radili drugi razvojni timovi, Monolith nam je konačno spremio dugo očekivani nastavak. S obzirom da su raskinuli ugovor sa izdavačem Vivendi, Monolith je morao da promeni naziv igri jer je prilikom tog razilaženja izdavač zadržao licencu na ime F.E.A.R. Zato je igra dosta dugo najavljivana kao Project Origin. Ipak na kraju pošto je izdavač odlučio da neće nastavljati ovaj serijal u svojoj režiji, Monolith je otkupio licencu tako da sada igra kombinuje stari i novi naslov. Nažalost bolje da su se držali prvobitnog naslova zato što ova igra ne poseduje tu atmosferu kao prvi deo.

autor: Vladislav Herbut

**N**alazite se u ulozi člana specijalnog odreda, Michael Becket-a koji je na putu da osigura predsednicu korporacije Armacham Technology, Genevieve Aristide. Ona se boji da je odbor direktora doneo odluku o njenoj eliminaciji pa tako traži pomoć specijalnih jedinica za bezbednu evakuaciju iz njenog apartmana. Na kraju prvog nivoa doživećete nuklearnu eksploziju i tada će većina fanova shvatiti da je ustvari to ona ista eksplozija sa kraja prvog dela. Budite se u bolnici posle hirurške intervencije i primećujete da se nešto čudno dešava. Odbor direktora je poslao tim za Crne Operacije, da uhvati direktoricu koja se takođe nalazi u bolnici i počisti sve svedoke (uključujući osoblje, pacijente i vas). Usput saznajete da niste sami da je barem 3 člana vašeg tima takođe preživeli i da se nalaze u bolnici. Tu počinje i prava akcija.

Akciona komponenta je prilično unapređena u odnosu na prvi deo, mada to je mač sa dve oštice pošto je na račun tog unapređenja igra izgubila veći deo šmeka koji je posedovao pvi deo. Pored vizija sa vremenom na vreme borbe sa ljudskim protivnicima prekidaće napadi

raznovrsnih mutanata tako da ćete na momente imati utisak da igrate nastavak ali taj utisak neće trajati dugo.

Veštačka inteligencija vojnika je prilično nestalna, tako da ponekad deluju kao organizovani odred treniranih specijalaca dok u drugim situacijama ostavljaju utisak naoružanih retardiranih majmuna. Dok će vas nekad iznenaditi pokušajima da vas zaobiđu sporednim hodnikom i napadnu sa leđa ili prevrtanjem stolova radi

postizanja boljeg zatkona, sve će to pasti u vodu kada jurnu iz savršenog zatkona na vas iako ih vi čekate na nišan. Što se tiče mutanata od njih se i ne očekuje da poseduju neki visoki stepen veštačke inteligencije jer je njihov cilj da vas dobro preplaše i namuče.

Oružje je prilično standardno sa par izuzetaka a glavni junak i dalje može da uspori vreme i tako lakše eliminiše protivnike. Ovaj deo sa usporavanjem





vremena, iako je već viđen u gomili  
igara, predstavljen je veoma kvalitetno.  
Eksplozije granata prave talase u vazduhu,  
vidite metkove i njihove putanje a  
govor i uzvici protivnika se pretvaraju u  
nerazumljivo usporeno mrmljanje.

baćen na element klasične pučačine je činjenica da postoje nivoi u kojima ćete moći da sednete za kontrole borbenog oklopa i izivljavate se nad nemoćnim protivnicima bogatim arsenalom. Postoje i delovi gde ćete sesti za kontrolu topa

Svakako dobrodošla promena je raznovrsnost ambijenta u kojem se odvijaju borbe. Umesto sivih zidova i uskih klaustrofobičnih hodnika, ovde ćete čak imati priliku i da izađete napolje u uništeni grad mada nemate slobodu kretanja već morate pratiti unapred zadate putanje ograničene ruševinama. Kao još jedan dokaz da je akcenat u drugom delu

na krovu borbenog vozila vašeg tima ali to nije ni upola toliko interesantno kao borbeni oklop. Ipak kao pučačina ova igra nije u rangu konkurentnih ostvarenja a glavna prednost koju je imala u odnosu na konkurenčiju je uglavnom zanemarena.

F.E.A.R. 2 donosi dosta unapređenja na polju pučbine ali zato je igra više



nego predvidiva, nema više te misterije, a čuveni lik iz prvog dela, devojčica Alma, vam se samo s vremena na vreme pokazuje u vizijama. Doduše ove vizije su veoma dobro odradene i stvarno mogu da naprave prilično jeziv ambijent ali ipak to ne može da se poredi sa prvim delom. Pored nedostatka osećaja misterije koji je krasio prvi deo, drugi deo ni ne pokušava da uvuče igrača u priču oko devojčice Alme. Osim vizija koje se sporadično pojavljaju ne postoji detaljnija objašnjenja ni ko je ona, ni koje je poreklo raznoraznih mutanata u igri, pa čak ni šta predstavlja F.E.A.R. odred. Fanovima ovog serijala ova objašnjenja nisu ni neophodna ali s obzirom da je igra više orijentisana na široku populaciju igrača pucačina i samim time što je akcenat bačen na ovu komponentu, logično je očekivati da je cilj bio da se privuku novi igrači. U tom slučaju svakako bi dobro došao neki uvod koji bi vam objasnio o čemu se ovde zapravo radi. Ovako igrač preuzi kontrolu jednog specijalca, prati instrukcije bez razmišljanja i ubija sve na šta naiđe. Razlog zašto ovo radi mu nije ni neophodan.

Igra je na osnovnom nivou težine laka, tako da se preporučuje viši stepen težine. Zbog prilično mračnog ambijenta tokom cele igre, često ćete doživljavati situacije da nećete biti u stanju da pronađete izlaz pogotovo ako još počne lampa da vam žmirkira i vid da vam se zamučuje što ukazuje na mogućnost pojave nove vizije.

Prvi deo je bio pravi primer dobre sabsne horor pucačine, dok je drugi deo SF pucačina sa primesama horor tematike. Ovo je prava šteta jer je drugi deo željno isčekivan a na kraju smo dobili prilično bledi nastavak. U svakom slučaju bolje da je igra zadržala naziv Project Origin, a da npr. za godinu-dve dobijemo priliku da zaigramo F.E.A.R. 2, koji će biti dostačnji naslednik prvoog dela.

# F.E.A.R. 2: Project Origin

**Za:** Uspravljanje vremena veoma dobro odrađeno. Odlični prateći zvukovi i muzika. Raznovrstan ambijent.

**Protiv:** Manjak osećaja misterije. Nedostatak objašnjenja priče. Igre je više orientisana kao klasična puzacina.

**Minimalna konfiguracija:** CPU 2.8 GHz, 1 GB RAM, VGA sa podrškom za DirectX 9.0c i 256MB

**Test konfiguracija:** Konfiguracija CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 je na maksimalnim podešavanjima u rezoluciji 1280x1024 omogućila glavnom junaku da bez problema izvuče zivu glavu iz haosa u koj je uviđen.

**Cena:** oko 40 evra

OCENA

69

PC, PS3, X360



Gaijin Entertainment/SouthPeak Interactive  
Web: <http://www.x-blades.com>

# X-BLADES

Prvi utisak koji ćete dobiti po pokretanju X-Blades-a je kako bi izgledao Princ of Persia serijal da ga je pravio neki napaljeni japanski tinejdžer koji se pritom loži na treš subkulturu. Seksu opasnica sa tri kikice, tangama i oskudnim brusom umesto oklopa, naoružana mačevima koji pritom pučaju i arsenalom nebuloznih dijaloga se jednostavno ne može ozbiljno shvatiti, čak ni u kontekstu prebacivanja mozga u ler na par sati posle dana provedenog na poslu. Naravno, ovo je čisto subjektivna kategorija, ali ipak mislimo da je ciljna grupa ovakvo smišljenog i realizovanog naslova, populacija momčića između deset i trinaest godina, maksimum. Ovo je prava šteta, jer se ispod nasлага "oh ne" momenata (zname onaj trenutak kad vas je sramota umesto nekog), a na koje ćete obilato nailaziti u X-Blades-u nalazi solidan hack&slash naslov.

autor: Vukašin Stijović

gra je u potpunosti fokusirana na borbe, tako da vas neće mnogo okupirati zaplet koji se odmotava kroz crtane animacije, a koji se bavi mnogo puta prežvakanim pričom o lovcu na blago (gorepomenuta dama, Ajumi), koja prilikom potrage za moćnim artefaktom aktivira uspavano zlo. Da stvari budu još gore, razvojni tim je i ovako banalan scenario pretovario nelogičnostima, tako da do pola igre nećete uspeti da pohvatate konce priče i motive junakinje; ali dobro, da se vratimo na glavno – fajt.

Mehanika igranja je uprošćena do krajnjih granica, jer će naša razgoličena heroina skakutati od jednog džinovskog nivoa (arene, da budemo precizniji) do drugog, pritom tamaneći horde protivnika. Kad ubijete i poslednjeg neprijatelja, otvara se barijera prema sledećem nivou, i tako unedogled (uvek se posle možete vratiti nazad ukoliko želite da pronađete propuštene bonuse). Akcenat igre je u velikom broju slučajeva na masovnim borbama, tako da će igra često ličiti na fantasy verziju Serious Sam-a. Ubijajući protivnike, Ajumi kupi njihove duše

koje posle može da investira u kupovinu specijalnih moći. Tokom igre količina ovih specijalnih poteza eksponencijalno raste, ali u jednom momentu su vam dostupna samo četiri koja ste prethodno mapirali (a što možete uvek promeniti iz menija igre). Ovo dovodi do velike frustracije tokom vremena, pogotovo na većim težinama, jer igra zahteva neprekidni mikro-menadžment ovih specijalnih sposobnosti, što u prevodu znači da ćete svako malo pauzirati igru, i time prekidati fluidnost akcije, ne biste li remapirali svoje moći, i iskoristili slabe strane protivnika



(npr. ledene neprijatelje ćete napadati vatrenim kuglama). Ajumi ove moći koristi upotrebotom rage-a, koji se puni tokom borbi, bilo kad prima ili deli udarce.

Dizajn i AI protivnika nije nešto čime bi X-Blades mogao da se pohvali, naprotiv. Ukoliko se uzuzmu bosovi, ostatak čudovišta će samo jurišati na vas, bez naznaka inteligencije ili organizovanog napada. Scena na plaži sa krabama je fenomenalan pokazatelj propusta ovakvog koncepta: krabe koje se spawnuju na tridesetak metara dalje odmah kreću prema vama, vi stojite u mestu pucajući na nadolazeći talas, što vam puni manu koji koristite da biste pucali, i tako pola minuta dok krabe ne posustanu.

Ruku na srce, teško da ponekad nećete biti uvučeni u jednostavnu privlačnost opštег haosa na ekranu, dok u eksploziji mačeva i magija sejete razaranje svuda oko sebe, ali ostaje činjenica da je igračko iskustvo moglo biti produbljeno balansiranjem protivnika i podizanjem njihovog AI-a. Takođe, igra poseduje i relativno jednostavne prostorne zagonetke, koje fino razbijaju zamarajuće repetativan ukus igre, ali čiji kvalitet je nažalost daleko ispod sličnih problema Tomb Raider serijala, da ne pominjemo Prince of Persia igre. S obzirom da je X-Blades konzolni port, kontrole (miš i tastatura) iznenadjuće dobro funkcionišu, tako da se ni u jednom trenutku nećete osetiti uskraćeni u odnosu na džojped.

Što se hardverske zahtevnosti tiče, igra je dobro optimizovana, što je još jedan plus uzimajući u obzir da igra nije inicijalno razvijana za PC. Očekivano, u X-Blades-u nećete naći grafičke poslastice koje poseduju visokobudžetni naslovi, ali na maksimumu detalja igra izgleda sasvim pristojno. Takođe, moramo pohvaliti i fenomenalan dizajn pojedinih nivoa, i očigledan trud razvojnog tima da kreira epske kulise za scene borbi.

Iako se ne može poreći da X-Blades ima svoje dobre momente, nedostaci poput konfuzne priče, glupih dijaloga, i iznad svega repetativnog i neizbalansiranog izvođenja nužno osuđuju ovu igru na brz zaborav. Da je razvojni tim Gaijin Entertainment (sasvim prikladan naziv, uzimajući u obzir anime izgled igre) obratio više pažnje na elemente igre koji su nepotrebno zanemareni, uz sasvim malo truda X-Blades bi bio osetno bolja igra.



## X-Blades

**Za:** Dizajn nivoa.

**Protiv:** Repetativno. Glupi dijalozi.

**Minimalna konfiguracija:** Procesor na 2.0 GHz, 512 GB RAM, grafička kartica 7600 GT/ Radeon X1650, 3 GB prostora na hard disku

**Test konfiguracija:** P4 D820 2.8GHz, 2GB RAM-a, GeForce 7900GS, odlično radi na maksimalnim podešavanjima

**Kontakt:** <http://www.gaijinent.com/>

**Cena:** 39.99 evra

OCENA

68

PC

# BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Za PC igrače, definitivno su došla sjajna vremena. Square Enix se posle čitave decenije vraća na PC (ako ne računamo MMORPG Final Fantasy XI) sa Last Remnant-om, Capcom nas je častio Street Fighter-om IV a EA nam je doneo Burnout Paradise, serijal koji je do sada bio neraskidivo povezan sa konzolama.

Vladimir Dolapčev

**S**obzirom da je ovo prvi deo igre koji se pojavio za PlayStation 3 i Xbox 360, autori su se potrudili da iskoriste hardversku snagu ovih sistema ali i realizuju neke nove ideje kojim će ga jasno distancirati od prethodnika.

Najveću razliku u odnosu na njih sigurno predstavlja prelazak na free roaming princip, nalik na Midnight Club ili Test Drive Unlimited, što znači da ne postoje klasične staze, već samo jedan veliki grad u kome se odvija kompletna akcija. Za razliku od pomenutih konkurenata, Paradise je smešten u potpuno fiktivnom okruženju Paradise City-ja, što s obzirom na prirodu ostvarenja i ne predstavlja objektivnu zamerku.

Kako ne postoji nikakva priča, vaš osnovni cilj jeste osvajanje novih licenci, za šta je potrebno pobedjavati u raznim tipovima trka, od kojih je većina dobro poznata svima koji su igrali prethodnike. Osim klasičnog race režima, postoji još Road Rage (potrebno je eliminisati zadat broj suparnika za predviđeno vreme), Stunt Run (sakupljate poene izvođenjem suludih manevara), Burning Route (klasičan time trial) i Marked Man (dogurajte do cilja u jednom komadu). Najlakši način da dođete do uspeha podrazumeva pažljiv odabir jedne od 3 klase automobila (svi su izmišljeni, iako su inspirisani stvarnim modelima). Speed čini grupu vozila koja jedina mogu da izvode Burnout (tj. da teoretski beskonačno koriste turbo pogon), Stunt vozila imaju najdužu boost skalu, a Aggression klasa je naravno najizdržljivija i stoga vrlo pogodna za Marked Man i Road Rage. Kompjuterski

kontrolisani protivnici nemaju klasičan AI, već su bazirani na catch-up logic rutini. Ipak, igra i pored toga nije preterano teška, naročito kada se poređi sa već pomenutim Midnight Club-om. Doduše, prilično loša navigacija će vam sigurno stvarati probleme u početku, jer ćete morati konstantno da proveravate svoju poziciju na mapi dok jurcate suludim brzinama, što se često završava sudarom. Takođe, bez obzira što postoji trocifren broj izazova, problem je što među njima i nema velike razlike. Npr. svaki Road Rage i Stunt su praktično isti, jedino se lagano povećavaju kvote koje treba da ispunite.

Specifičan upravljački sistem Paradise čini superarkadom, pored koje čak i najnovija izdanja Need For Speed-a deluju kao kompleksne simulacije. Češanje o zidovima ne ostavlja nikakve posledice (naprotiv, čak je i poželjan način da ne gubite na brzini u krivinama), obična kočnica se ponaša kao ručna a čak je iz nepoznatog razloga, potpuno izostavljen brzinomer! To kontrole ne čini lošim, naprotiv, već samo drugačijim od svega što ste do sada videli. Kao što je uobičajeno, najbolje će proći vlasnici Xbox 360 kompatibilnih kontrolera koji su direktno podržani, mada ni igranje preko tastature nije preterani hendikep.

Online komponenta je fantastična, jer nudi zaista mnogo sadržaja. Osim neobavezne jurnjave, postoje rangirane i nerangirane trke, ali su nama najzanimljiviji bili izazovi pravljeni za 2 do 8 igrača. U njima je potrebno da svi učesnici međusobno sarađuju kako bi ispunili postavljen cilj, koji podiže procenat kompletiranja igre. Čak i najslabija ADSL konekcija je i više nego dovoljna za normalno igranje bez ikakvog laga, ali je moguće da budete izbačeni iz online sesije u slučaju da vaša mašina ne može da održi visok framerate. Takođe, sjajno je što postoji voice over podrška, ali ni klasičan chat ne bi bio naodmet.

Podnaslov igre (Ultimate Box) sugerije da se u njemu nalazi više sadržaja u odnosu na originalni Paradise. To podrazumeva sve do sada objavljene besplatne patcheve, koji su ispravili razne bagove, dodali nove modove, izazove, motore, smenu dana i noći i dosta drugih sitnijih izmena. Takođe, njima je pridodat i DLC pod nazivom Party Pack koji je poseban mod namenjen single player-u.



Očekivano, grafička komponenta je praktično identična kao na konzolama, uz par specifičnih opcija za PC. Mogućnost proizvoljnog postavljanja rezolucije je izuzetno bitna jer smo igrajući u 1920x1200 mnogo lakše uočavali saobraćaj ispred sebe, što je u ovako strahovito brzoj igri ključ za preživljavanje. Dalje, postoji podrška za višemonitorski režim rada kao i za SSAO efekat koji zahteva izuzetno jaku grafičku karticu a u praksi ne donosi primetno vizuelno poboljšanje. Naravno, veličina okruženja zahteva je određene kompromise, a oni se vide pre svega na zgradama i drugim konstrukcijama kojima nedostaju detalji, ali i malo kvalitetnije teksture. Sa druge strane, sva vozila izgledaju odlično a pogotovo prikaz oštećenja. Priču o vizuelnim karakteristikama moramo da završimo sa pothvalama na račun optimizacije, pa će čak i vlasnici relativno starih konfiguracija moći da se igraju ako su spremni na par kompromisa.

Vrlo raznovrsna muzička podloga (na spisku pesama je i mnoštvo dela klasične muzike) znači da će se verovatno naći



ponešto za svakoga, ali je ipak vrlo čudna odluka da se izostavi custom soundtrack opcija, koja postoji na PlayStation-u 3. Na zvučne efekte takođe nemamo primedbi (sudari zvuče jezivo) ali se isto ne može reći za vašeg voditelja DJ Atomic-u koji će vam vrlo verovatno ići na živce, prekidajući pesme svojim beskorisnim komentarima.

Čak i da ne predstavlja nešto potpuno novo za vlasnike računara, Burnout Paradise bismo svakako morali da vam preporučimo. Iako ima svojih mana zbog kojih ne može da dobije naš Gold Award, u pitanju je zaista spektakularna arkada sa fantastično osmišljenim online režimom koji joj uz stalna proširenja, garantuje dug životni vek.



## Burnout Paradise: The Ultimate Box

**Za:** Fantastičan multiplayer. Konstantno proširivanje igre dodatnim sadržajem. Fenomenalna optimizacija. Kontrolni sistem. Lepo osmišljen grad

**Protiv:** Okruženje nije tako raznovrsno kao u prethodnicima. Navigacija može da bude ozbiljan problem u početku. Nema custom soundtrack opcije na PC-ju. Izazovi nisu dovoljno raznovrsni. Konfuzni meniji.

**Minimalna konfiguracija:** Pentium 4 2,8 Ghz, grafička kartica sa podrškom za shader 3.0, 1 GB RAM

**Test konfiguracija:** Core 2 Duo 2,4 Ghz, 3GB RAM, GeForce 8800GT, odličan frame rate sa maksimalnim nivoom detalja uz dvostruki AA i bez SSAO u 1920x1200

**Kontakt:** [www.extremecc.rs](http://www.extremecc.rs)

**Cena:** 34999 dinara

**OCENA**

**85**

**PC, PS 3, Xbox 360**

## Budućnost Paradise-a

Ni posle izbacivanja Ultimate Box-a, Criterion Games nema nameru da odustane od daljeg rada na Paradise-u, što demonstrira i integriranje prodavnice dodatnog sadržaja u samu igru. Najavljeni proširenja obuhvataju nove automobile (baziranih na igrackama, ali i filmskim vozilima iz Ghostbusters-a ili Povratka u Budućnost), ubacivanje policijskih potera ali i jednu potpunu novu lokaciju, Big Surf Island koja bi trebala da bude idealno mesto za kaskaderske manevre.





**EA Black Box/Electronic Arts**  
Web: <http://skate.ea.com/>

# SKATE 2

"Opet kokos! Mrzim kokos! Odvratni kokos! Ne mogu da smislim kokos!"

autor: Vladimir Dolapčev

građući nekoliko prethodnih izdanja Tony Hawk Pro Skatera, nismo mogli a da se ne osećamo kao ovaj antijunak iz čuvenog crtanog filma sa Duškom Dugouškom. Neversoft je napravio stravičnu grešku izbacujući njegove nastavke na godišnjem nivou, sve dok ih tiraži konačno nisu ubedili da su štancovanjem jedne te iste igre u desetinama varijacija oterali i najupornije fanove. Još veći problem od toga bio je potpuni izostanak konkurenata, sve dok EA nije predstavio svoje rešenje, pod jednostavnim nazivom Skate. Sveže i inovativno izvođenje zasluzno je za njegov veliki uspeh, koji Skate 2 pokušava da ponovi.

Ipak, od starta je bilo jasno da ne treba očekivati čuda, jer ovaj nastavak nema ambicija da ponovo redefiniše čitav podžanr. Jedna od stvari koje sigurno nije trebalo menjati je odličan kontrolni sistem. Koliko god to čudno zvučalo, upravljanje veoma podseća na Fight Night serijal, tako da se gotovo svi potezi izvode preko levog i desnog analognog džojstika, gde se jednim kontrolišu pokreti skejtera a drugim se izvode trikovi, nalik na razne udarce u pomenutoj boks simulaciji. Naravno, broj poteza koje izvodite je ovde daleko veći, iako oni nikada ne izlaze van granica realnosti. Igrači originala zbog toga neće imati problema da se snađu (dodata je svega par novih manevara koji uglavnom nemaju neku veliku upotrebnu vrednost), ali čak iako ste početnik, nije potrebno mnogo

vremena da se uhodate. Problem je međutim što je i posle mnogo vežbanja ne možete biti sigurni da ćete baš svaki put uspeti da uradite ono što ste i želeli. Na svu sreću, broj zadataka koji od vas zahtevaju da uradite tačno definisan trik je daleko manji nego u prethodniku, pa ćete biti pošteđeni (većih) frustracija.

Interesantno je i da je uvodna priča vrlo slična onoj iz Saints Row 2 – glavni junak upravo izlazi iz zatvora u kome je odležao par godina, što je poslužilo kao izgovor da se naprave izmene u konstrukciji samog grada. Single player je dobro zamišljen, pre svega jer ciljeve ne morate da ispunjavate jasno definisanim redosledom, a kako je gotovo ceo fiktivni San Vanelon otvoren od početka, do mile volje možete da uživate u free roaming-u. Značaj plus je i što više niste prisiljeni da se dokotrljate do sledećeg zadatka, već se uvek možete teleportovati preko mape.

Definitivno najveća promena je mogućnost da siđete sa skejta i slobodno trčkarate po lokacijama, mada smo sigurno da ćete zbog loše implementacije, ovo koristiti samo kada je zaista neophodno. Problem je što ćete se konstantno boriti sa vrlo nepreciznim kontrolama koje uz lošu kameru i animaciju pokreta čine verovatno najslabiju tačku igre, pa su čak i vrlo jednostavno akcije, poput pomeranja predmeta bespotrebno frustrirajuće.

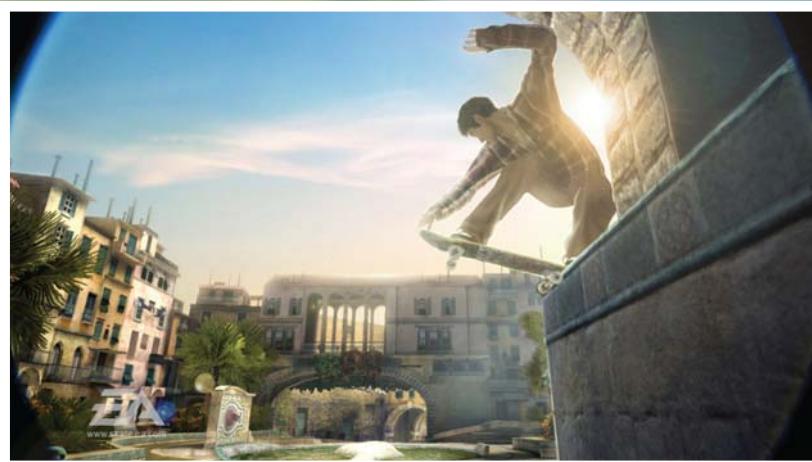
Jedna od dodatnih mogućnosti van same karijere odnosi se na kreiranje sopstvene lokacije za skating, koju zatim možete podeliti sa drugim igračima. Svi protivnici kupovine dodatnog sadržaja za igru imaju novi argument kada je Skate 2 u pitanju, jer se razni efekti koji se koriste za pravljenje video snimaka više ne nalaze na disku kao u slučaju prvog Skate-a, već moraju da se kupuju! Mislimo da će ova ideja više našteti imidžu EA nego što će im doneti novca.

Online komponenta je zanimljiva, posebno kada je reč o kooperativnim izazovima koji angažuju više igrača, na sličan način kao što je to viđeno u Burnout Paradise-u.

Zvuk i grafika su pristojni, ali ne ostavljaju poseban utisak osim odličnog introa snimanog u HD rezoluciji. Ozbiljan nedostatak je očajna animacija padova – vaš skejter se tada ponaša kao da je mrtav, ni ne pokušavajući da ih učini što manje bolnim.

Skate 2 jeste trenutno najbolja igra ovog tipa koju možete da pronađete, ali je pre svega namenjena publici koja je propustila original, jer se od njega i ne razlikuje onoliko koliko smo želeli. Nadamo se samo da će eventualni nastavak doneti neke suštinske promene, jer je u suprotnom, vrlo moguć Tony Hawk scenario.

Sima Strahota



## Skate 2

**Za:** Značajno veći broj trikova nego u originalu. Challenge sistem u multiplayer-u. Mogućnost silaska sa skejta i postavljanja objekata po želji. Free roaming je i dalje veoma zabavan.

**Protiv:** Čak i neke jednostavne trikove je teško izvesti svaki put. Malo suštinskih promena u odnosu na original. Očajan kontrolni sistem dok niste na dasci. Animacija padova.

**Podržava:** 720p, custom soundtrack (Xbox 360)

**Kontakt:** [www.extremecc.rs](http://www.extremecc.rs)

**Cena:** 5999 dinara

**OCENA**

**80**

PS3, X360



**MIRRORSEDGE.COM**

© 2008 EA Digital Illusions CE AB. Mirror Edge and the EA logo are trademarks or registered trademarks of EA Digital Illusions CE AB. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

**DICE**

**EA**

**PLAYSTATION 3**

**PS**

**PC**  
DVR

**16+**





EA Black Box/Electronic Arts  
Web: [www.skateit.ea.com](http://www.skateit.ea.com)

# SKATE IT

Ljubitelji skejtboardinga su godinama bili prinuđeni da igraju samo i jedino Activisionov Tony Hawk serijal. To samo po sebi nije loše, ali bez konkurenčije nema ni napretka, pa je Tony stagnirao. Srećom, EA je odlučio da stupi na scenu i počastio nas svojim Skateom. Uspeh Skatea je doveo do nastavka Skate 2 (čiji opis takođe možete pročitati u ovom broju), a tu je i spin off igra - Skate it.

autor: Luka Zlatić

**S**kate it je smešten u vreme između Skatea i Skatea 2, kada je San Vanelona razrušena i skejteri uživaju po pustim ulicama grada koji je maltene pretvoren u ogromni skejt park. Kako bi priča isla napred, glavnog lika prati ekipa koja snima film o skejterima u razrušenom gradu i to je to. Grafičke sposobnosti Wii-a su sasvim fino iskorišćene i igra izgleda dobro, bar koliko je to moguće. Zvuk nije baš na nivou, ali nije ni loš.

Ono što odvaja Skate it od konkurenčije je kontrolni sistem... Preciznije rečeno tri kontrolna sistema. Moguće je igrati putem Remotea, što je relativno teško dok se ne naviknete, ali vremenom postaje sve lakše i lakše. Sistem je očigledan, svaki pokret Remotea odgovara određenom triku, i u početku je lako izvesti neželjen potez. Sledеći korak je korišćenje kombinacije Remote i Nunchuk, koji vam daje mogućnost da se krećete na džoystičiću Nunchuka, a da Remote 100% bude koncentrisan na



## Skate It

**Za:** Mnoštvo skejterskih trikova. Dobra grafika. Kontrolni sistem je jako originalan.

**Protiv:** Neprecizne kontrole kada se koristi Balance Board.

**Kontakt:** [www.extremecc.rs](http://www.extremecc.rs)

**Cena:** 4999 dinara

OCENA

77

Wii, NDS

izvođenje trikova, što je mnogo logičnije i bolje rešenje. Treći sistem je korišćenje Balance Boarda (daske koja se dobija uz Wii Fit) i potencijalno je jako zabavan. Nažalost, daska je najnepreciznija od sve tri kombinacije, pa će se događati da vas neuspeli trikovi daleko više frustriraju nego što vas oduševi njihovo pravilno izvođenje.

Što se same igre tiče, u svemu što nismo naveli u tekstu je vrlo slična Skateu 1 i 2, računajući tu i prilično visok nivo težine, te potrebne upornosti igrača da bi se postalo majstorom skejt borda. Skate It se paralelno pojavio i za NDS, gde su komande takođe originalne. Iscrtavanjem poteza po touch screenu DS-a, određujete koji će trik izvesti u kom trenutku, što je prilično zanimljivo.

Sve u svemu, ukoliko niste igrali Skate, ili to ne možete da učinite pošto nemate PS3/Xbox360, Skate it zaslužuje apsolutnu preporuku. Izgleda pristojno, zanimljiv je, možda malo pretežak u početku, ali ako se potrudite i savladate ga postaje izrazito zabavan. Da Balance Board funkcioniše nešto bolje, možda bi bio i najbolja skejterska igra ikada.





# PLANET PO N STANDARDU

Bežično umrežavanje postalo je veoma interesantno ekspanzijom računara u kuće i firme, jer se, laički posmatrano, ljudima neverovatno dopala ideja da ne moraju da preskaču kablove. I u kućnim uslovima ovo je postalo jako popularno pošto sada računari sposobni za internet i obradu teksta koštaju kao mobilni telefoni, a kako je korisno imati sve to umreženo i deliti internet bez bušenja zidova, saplitanja i kanalnica. Dakle, jasno je kuda ovaj uvod vodi: dobili smo na test wireless mrežnu opremu, i to tri komada iz Planet Networking & Communicationsa. Radi se o wireless ruteru, PCI adapteru i USB adapteru.

autor: Ivan Todorović

**I**demo redom: Planet WNRT-625 802.11n Wireless Broadband Router je, kako mu ime kaže, bežični ruter kompatibilan sa 802.11b/g/n i 802.3/802.3u standardima koji podržava 64-bitnu i 128-bitnu WEP, WPA i WPA2 enkripciju, VPN pass-through i DMZ. Ima jedan stomegabitni WAN priključak i četiri 10/100M LAN priključka za razvođenje žičane mreže, dok dve antene koje se ne mogu vaditi realizuju i funkciju bežičnog povezivanja. Podsetimo, 802.11n standard omogućava transfer do 300 megabita u sekundi, 802.11g omogućava od 6 do 54 megabita, dok 802.11b daje od jednog do jedanaest Mbps. U kutiji se još dobijaju

i kratak LAN kabl, strujni adapter, kompakt disk sa detaljnim uputstvom i specifikacijama kao i kratko papirno uputstvo za osnovno povezivanje i konfigurisanje. Samo uputstvo je vrlo jasno, a konfigurisanje rutera vrši se preko web interfejsa, upisujući 192.168.0.1 u adresnu liniju po povezivanju mreže.

Planet WNL-9330 802.11n Wireless PCI Adapter je prosti PCI kartica koja podržava 802.11n/b/g standarde, WMM i WMM-PS. U paketu stiže spomenuta PCI kartica, dve antene koje se na nju našrafljuju pošto se ugraditi u kućište, disk sa drajverom i uputstvom kao i papirna varijanta uputstva. Uputstvo je

koncizno i detaljno i sadrži sve korake na koje ćete naleteti tokom instalacije.

Najzad, Planet WNL-U553 802.11n Wireless USB Adapter je USB varijanta koja ne traži rašrafljivanje računara pa je instalacija neverovatno jednostavna. Podržani su USB 1.1 i 2.0 standardi, s tim što je logično da u prvom slučaju ne treba očekivati deklarisanih 300 megabita u sekundi zbog uskog propusnog opsega. Planet je bio toliko dobar da u pakovanje ubaci i produžni USB kabl, a osim USB adaptera nalaze se još disk sa drajverom i kratko papirno uputstvo.

Kontakt: Telix,  
[www.telix.rs](http://www.telix.rs)



Sva tri uređaja testirali smo zajedno tako što smo lokalnu ADSL konekciju razveli na dva računara, jedan preko USB a drugi na PCI adapteru. Sve je prošlo kako treba i ostvarili smo gotovo deklarisane brzine transfera u lokalnu, te sa naše strane Planetova oprema zaslužuje preporuku za kućnu mrežu. Naravno, moguće je stvar koncipirati naprednije, uz adekvatna rutiranja, ograničenja ili dopuštanja saobraćaja za određene korisnike, te pomenuti hardver može biti osnova i male kancelarijske mreže. Podešavanje je jednostavno, sve radi kako je predviđeno i ako gledate kako da se ratosiljate kablova u kući ili ofisu, eto jednostavnog i pristupačnog rešenja.





# Logitech Cordless Desktop S520

Uvek postoji nekoliko razloga zašto ljudi naknadno kupuju tastature i miševe. Ako pri tome ne mislimo na trenutak kupovine potpuno novog računara, kupci najčešće žele da unaprede funkcionalnost i praktičnost korišćenja dosadašnjeg kompletta, ili žele da se oslobode svih tih kablova koji su se do sada pružali po radnom stolu. Pred nama je Logitech S520 - komplet kojeg čine bežična tastatura i miš, koji će umnogome unaprediti vaš desktop. Za relativno nisku cenu dobijate kvalitetan set, koji će svakako učiniti da vaš rad za kompjuterom bude značajno komforniji nego do sada.

autor: Vladimir Kosić

**S**et oznake S520 se nalazi negde i sredini Logitech-ove ponude i predstavlja odličnu zamenu za vaš postojeći, bazični komplet tastature i miša. Imajući u vidu kompaktnost obe komponente, reći ćemo da je namenjen prevashodno korisnicima prenosnih računara. Tastatura je izrazito tanka, negde oko 1.5 cm, dok je miš standardnih dimenzija, što je u današnjem tehnološkom svetu – izrazito kompaktno. Naravno tastatura i miš su bežični, a oba su u vezi sa kompjuterom preko USB risivera pomalo čudnog oblika. Njegovi gabariti se baš i ne uklapaju u onu priču vezanu za kompaktnost ovog seta, svakako da ovaj risiver nije morao da bude toliko veliki. Povezivanje sa obe

komponente je pak krajnje jednostavno i ne zahteva instalaciju softvera. Samo pritisnute „connect“ tastere na svim uređajima i „voila“!

Pored toga što je tanka, tastatura odlikuje i nešto kraći hod tastera, što je još jedan razlog više da notebook korisnici S520 vide kao potencijalnu nadogradnju sistema. Tasteri su ravni i vrlo slični onima sa prenosivih kompjutera. Iako kompaktna, ona ipak sadrži sve standardne i potrebne tastere, računajući tu i izdvojeni numerički deo sa desne strane. Komfor pri radu svakako pospešuju prečice, kojih ima veliki broj. Tako direktno sa tastature možete upravljati MP3 plejlistom, možete regulisati jačinu

zvuka, jednim pritiskom otvarati sve popularne programe itd. Slično lap-top računarima, tastatura posede poseban „function“ taster (Fn), koji u čitavom gornjem redu otvara novi set mogućnosti. Interesantno je da je i ostavljen izbor posebnih tastera-prečica koji samo vi možete konfigurisati, i to preko priloženog softvera na CD-u. „SetPoint“ softver će vam pružati i informacije o statusu baterije u komponentama, gde i tastatura i miš koriste po dve standardne AA formata. Za miš kažu da može raditi do 8, a za tastaturu čak 15 meseci sa jednim parom baterija.

Dok je tastatura bogata korisnim dodatnim dugmićima, to se nikako

Kontakt: Logitech  
[www.logitech.com](http://www.logitech.com)

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



## GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

[www.logitech.com](http://www.logitech.com)



Designed to move you™





# Magazin **IT Market** Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama





ne može reći za miša. On je laserski, kompaktan je i simetričan, što omogućava jednak komfor i levorukim i desnорукim korisnicima. Ipak, on poseduje samo tri tastera plus skrol u četiri strane (napred, nazad i levo, desno), što je pomalo čudno za Logitech. Na njemu ćete još pronaći i lampicu za indikaciju slabe baterije, a sa donje strane su „on/off“ i taster za povezivanje sa risiverom, ispod kojih je postavljeno i dugme za otvaranje maske

koja sakriva baterije. Iako je funkcionalno limitiran, laserski miš iz Logitech S520 paketa se pokazao izuzetno efikasnim, sa sjajnim odzivom. Bežična konekcija će funkcionišati na max. 3 m razdaljine, što dozvoljava optimalan komfor čak i onima koji bi npr. svoj PC povezali na veći ekran (LCD TV) i njime upravljali iz fotelje.

Za oko 50 evra, koliko S520 košta u

maloprodaji, dobijate zaista odličan komplet. On svakako nije na nivou ekstremnih MX ili diNovo modela, ali razlike nisu u kvalitetu izrade, niti u performansama. Razlike se uglavnom svode na atraktivniji dizajn diNovo i veću funkcionalnost MX serije, tako da nešto manje zahtevniji korisnici zaista mogu uživati u ovom pristupačnom setu iz Logitech-a.





# F70i F50

Eto nama još dva multimedijalna laptopa iz Asusa. Oba modela imaju ekrane prilagođene puštanju high-definition filmova, grafiku koja nije deo Intelovog čipseta te se može koristiti i za igranje i RAM memorije dovoljno za bacanje.

autor: Ivan Todorović

Prvi model nosi oznaku F7 na kutiji, dok je tačan naziv modela F70SL. Poklopac ovog laptopa ima interesantnu teksturu sa talasastim linijama, dok se otvaranjem laptopa uočava i da je touchpad presvućen istom teksturom, tako da se na prvi pogled razlikuje od 99% drugih laptopova. Unutrašnjost čine Intelov mobilni 65-nanometarski Core 2 Duo procesor označke T5900 na 2.2 GHz, sa 2 MB drugostepene keš memorije, FSB-om na 800 MHz i potrošnjom do 35 W, zatim ukupno 4 GB memorije, dva hard diska na 5400 obrtaja u minuti od terabajt prostora u zbiru i nVidia GeForce 9300M GS grafički procesor sa 512 MB svoje memorije, sposoban za akceleraciju HD videa. Na računar smo instalirali 64-bitnu Vista sa Service Packom 1 i najnovijim apdejtim. Inače, i ovde je ubačen ExpressGate Linux koji može poslužiti za prvu pomoć pri izlasku na internet.

Od ugrađenih konektora i uređaja, na levom delu mogu se uočiti čitač memorijских kartica i DVD RW drajv, desno se nalaze dva USB 2.0 porta, prekidač za aktivaciju wireless modula, tri stereo džeka za surround zvuk i Express Slot. Pozadi su VGA i HDMI izlaz, priključak za struju, još dva USB 2.0 porta i LAN priključak. Naravno, iznad ekrana standardno je locirana web kamera od 1.3 megapiksela. Spomenuti ekran "glare" tipa prilagođen za HD filmove dijagonale je 17.3 inča i rezolucije je od 1920x1080 tačaka, što je odnos stranica od 16:9, odnosno taman onoliko koliko imaju i HD televizori. U prevodu, visina ekrana u odnosu na širinu nešto je manja nego kod klasičnih kompjuterskih widescreen monitora, što znači da će crne linije iznad i ispod slike pri reprodukciji HD filmova biti nešto manje, ili ih neće biti uopšte, zavisno od konkretnog filma.

Što se tiče pomenutog touchpada koji ne izgleda kao touchpad, ispod njega je spojeni taster za levi i desni klik, što ne znači da im je funkcija udružena već pritiske levu ili desnu polovicu, po potrebi. Tastatura je sasvim korektna, mada ne odaje utisak robusnosti i izdržljivosti, a nedostaje joj i skup multimedijalnih tastera što neki korisnici mogu uzeti kao manu. Sa druge strane, ugrađena je numerička tastatura što je razlog za slavlje svakome ko se bavi "brojevima" na kompjuteru.

Rezultati testova pokazuju da ni procesor ni grafički čip neće dozvoliti iživljavanje sa detaljima u novim igrama, mada su specifikacije, gledajući da se radi o laptopu, dovoljne za veliku većinu poslova koja vam može pasti na pamet. Ipak, što se tiče multimedije, računar briljira. Ugrađeni Altec Lansing zvučnici zvuče jako lepo (ponovo, uzevši u obzir da se radi o laptopu) dok

Kontakt: ASUS  
[www.asus.rs](http://www.asus.rs)

# ASUS ROG Rampage Formula

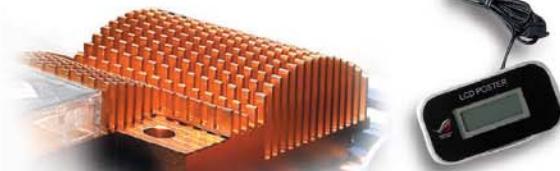
## Inovativni Pin-Fin Dizajn za bešumno i efikasno hlađenje

### Inovativni dizajn za bešumno i efikasno hlađenje.

Sa reputacijom koja zahteva najbolji overkloking za igranje, ASUS, proizvođač igračkih matičnih ploča visokih performansi proizveo je model koji će zadovoljiti svaku Vašu igračku potrebu - ROG Rampage Formula. Opremljena inovativnim overklok opcijama kao što su ekskluzivna CPU Level Up Tehnologija, kao i nova Pin - Fin dizajn termalnog modula za efikasno hlađenje, ova vrhunska matična ploča obezbeđuje najbolje performanse za ekstremno igranje i overkloking.

### Bešumno hlađenje sa ekskluzivnim Pin Fin termalnim modulom

Novi Pin - Fin termalni dizajn prevazilazi fenomen "graničnog sloja" obezbeđujući efikasan protok vazduha koji unapređuje ukupne termalne performanse u poređenju sa klasičnim rešenjima sa toplotnim cevima. Jedinstveni dizajn takođe sadrži i povećanu površinu za razmenu toplote - koja omogućuje najefikasniju toplotnu disipaciju, pri tom smanjujući temperaturu sistema sa manjom brzinom ventilatora i manje buke, stvarajući tihu radno okruženje.



Efikasna disipacija topline sa Pin Fin termalnim modulom

### CPU Level Up za instant ubrzanje

Ekskluzivna CPU Level Up tehnologija omogućuje Vam da jednostavno ubrzate performanse procesora bez mnogo znanja o overklokingu ili eventualnih dodatnih troškova. U samo tri jednostavna koraka (uđite u BIOS, odaberite željeni nivo ubrzanja i samo restartujte sistem). Ova inovativna tehnologija našla se na listi Deset najboljih tehnologija i trendova 2007. godine na sajtu Extremetech



Jednostavno ubrzanje sa CPU Level Up tehnologijom



	ASUS F50SL	ASUS F50G
	1280x720	1366x768
<b>3DMark06</b>		
<b>Total</b>	1965	2328
<b>CPU</b>	1871	1850
<b>Far Cry 2</b>	13 fps	19
<b>WinRAR 3.80</b>	458	472
<b>7-zip</b>	3646 mips	3642 mips
<b>PCMark05</b>		
<b>CPU</b>	5520	5530
<b>Memory</b>	3928	3934
<b>Graphics</b>	3190	3940
<b>HDD</b>	3840	3820

GeForce bez problema dekodira kako "zvanično" upakovane HD filmove, tako i pravilno urađene MKV x264 ripove uz podešeni Media Player Classic HomeCinema (istini za volju, nećete moći da uključujete šejdersko postprocesiranje jer 9300M ima tek osam stream procesora, pa ne može baš sve da izgura u realnom vremenu). U krajnjem slučaju, ako gledate 1080p ripove koji iz nekog razloga ne mogu da iskoriste akceleraciju, možete instalirati i CoreAVC Pro kodek, jer je sa njim ovaj Core 2 Duo procesor dovoljno jak i za čisto softversko dekodiranje. U svakom slučaju, HD filmovi na ovom računaru idu lepo, a ako posedujete originalne Blu-ray kopije, izabraćete varijantu sa Blu-ray čitačem. Konačna ocena: vrlo dobar četiri plus. Da je jače grafičke kartice, bila bi petica.

Sledeći model na kutiji nosi oznaku A7, a zvanično se zove F50G. Po specifikacijama je jako sličan prethodniku: tu je Core 2 Duo

T5900 na 2.2 GHz, 4 GB memorije, jedan disk od 500 GB, ali 9400M grafika koja ima 16 stream procesora, duplo više od 9300M. Ovo u igrama neće toliko značiti, ali ćete moći da uključite šejderski sharpening HD videoa u Media Player Classicu, što može ulepšati sliku pri puštanju 720p videoa na 1080p televizorima preko HDMI izlaza.

Ekran je ovde rezolucije 1366x768 tačaka, što je opet HDTV odnos stranica od 16:9, a diagonalna iznosi 16 inča. Raspored konektora je jako sličan prethodnom modelu, pa se i ovde nalaze VGA i HDMI izlazi, WLAN prekidač, ethernet port, četiri USB-a 2.0, Express Slot, mikrofonski ulaz i izlaz za slušalice i čitač osam formata memorijских kartica. Hard disk je jedan i velik je 500 GB, sa 5400 obrtaja u minutu, a od bežične veze tu su 802.11 b/g/n modul i Bluetooth 2.1. Za razliku od osmočelijske baterije na prethodnom laptopu, ovaj koristi šestočelijsku. Softverski paket uz

ovaj računar nešto je bogatiji, tako da se dobija i WinDVD 8 sa podrškom za Blu-ray reprodukciju i hardversko dekodiranje videoa. Ugrađeni GeForce izbacuje nešto bolje rezultate u igrama dok u reprodukciji HD videoa nema razlike u odnosu na F7, ali i nešto manji ekran omogućuje komotno igranje nešto starijih igara u prirodnoj rezoluciji, bez nepoželjnog skaliranja slike. I ovde je touchpad presvućen podlogom iste teksture kao i ostatak maske laptopa, dok tastatura poseduje numerički deo i sasvim je pogodna za dugotrajnu upotrebu.

Asus je ponovo uspeo da napravi dva veoma korektna multimedijalna računara koja će svojim vlasnicima pružiti sate zabave ali i ozbiljno okruženje za posao. Drago nam je što se ne štedi na memoriji i što su ekrani pogodni i za amatersku CAD primenu i dizajn, a svi koji ne nameravaju da non-stop vrte najnovije igre treba da ih uzmu u razmatranje.



## Brz. Snažan. Inteligentan

Ne dešava se često da se ova tri kvaliteta perfektno ukombinuju, ali novi PLAYSTATION®3 je jedan takav slučaj. Saznajte više na [eu.playstation.com/ps3](http://eu.playstation.com/ps3)



Member of  
ComTrade Group

Autorizovani distributer za Srbiju

*This is living*

PLAYSTATION 3



## GameS Novi Sad

TC "Sad Novi Bazaar",  
Bul. Mihajla Pupina 1,  
Tel.: 021/521 357  
bazaar@game-s.co.rs



## GameS Delta City

Jurija Gagarina 16,  
Tel.: 011/3129 552  
city@game-s.co.rs



## GameS Srpskih Vladara

Srpskih Vladara 21,  
Tel.: 011/3343 740  
srpskih.vladara@game-s.co.rs

## GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju  
igara, konzola i prateće igračke opreme.

PC

NINTENDO DS

Wii



PlayStation 2



PSP

PLAYSTATION 3

Od 31. marta  
peta prodavnica  
u Games lancu  
u MPC Ušće

## GameS Ušće

MPC Ušće  
Bulevar Mihajla Pupina 6  
Novi Beograd  
**od 31.03.2009.**

## GameS Dečanska

Dečanska 12,  
Tel/Fax: 011/3345 062  
decanska@game-s.co.rs

WHERE  
SHOPPING  
**IS FUN**  
[www.game-s.rs](http://www.game-s.rs)